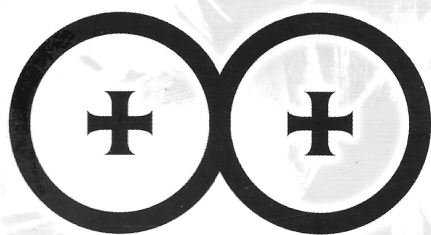
The PlayStation2 BOOKS

BLACK MATRIX



BLACK MATRIX ZERO DOUBLE：O

【ブラックマトリクス　ダブルオー】

公式ガイド

SOFT BANK Publishing

The PlayStation2 BOOKS

BLACK MATRIX OO

BLACK MATRIX ZERO DOUBLE：O

【ブラックマトリクス　ダブルオー】

公式ガイド



SOFT BANK Publishing

いますぐアクセス!!

ゲーム関連ニュースはここ!

SOFTBANK GAMES

http://www.itmedia.co.jp/games/

本が買いたい人は!

SBPストア

http://store.sbpnet.jp/

決済はクレジットカード、代金引換のどちらでもOK!

最新情報を毎週おとどけ!!



プレイステーション専門情報誌

新作レビュー&
オリジナル企画も満載

毎週金曜日発売



最強の総合誌を目指します!!

攻略記事&特集記事満載!!

第2・第4金曜日発売

やっぱりソフトバンク パブリッシング!

プレイステーション2ソフト対応攻略本

ボンバーマンランドシリーズ ボンバーマンカートDX 公式ガイドブック ~爆走!全部まるごと最強伝説~	1300円
007 エブリシング オア ナッシング ミッションコンプリートガイド ~The Bible of Secret Agent~	1400円
九怨 公式コンプリートガイド	1400円
BUSINO Wizardry Alternative NEO 攻略ファンブック -最終調査報告書-	1500円
D→A : BLACK パーフェクトリファレンス	1600円
RSII ~ライディングスピリッツ~ 公式コンプリートガイド	1800円
ワールドサッカーウイニングイレブン7 スペシャルテクニックブック with DVD	1800円
サクラ大戦物語 ミステリアス巴里 ナビゲーションガイド	1300円
真・女神転生III-NOCTURNE マニアクス 仲魔名鑑	2500円
サッカーライフ! 育成バイブル~スタープレイヤーへの道~	1300円
真・女神転生III-NOCTURNE マニアクス 公式ファンブック The Abyss Of MANIAX	1300円
シャドウハーツII 公式ナビゲーションガイド	1200円
SDガンダムGGENERATION SEED tactics guide	980円
ようこそひつじ村 快適まきば暮らしガイド	1200円
スパイ フィクション 公式コンプリートガイド	1600円
SEVEN SAMURAI 20XX テクニカルガイド	1300円
ネビュラ—エコーナイト— 公式コンプリートガイド	1400円
ラチェット&クランク2 ~ガガガ! 銀河のコマンドーっす~ 公式コンプリートガイド	1300円
風雲 新撰組 局中 指南ノ書	1300円
機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ テクニカルガイド	980円
ダビつく3 ダービー馬をつくろう! コンプリートガイド	1900円
仮面ライダー —正義の系譜— パーフェクトガイド	1300円
スーパーロボット大戦Scramble Commander パーフェクトガイド	1200円
トム・クランシーシリーズ スプリンターセル 公式コンプリートガイド	1800円
高橋尚子のマラソンしようよ! パーフェクトガイド	1400円
超時空要塞マクロス テクニカルガイド	980円
SHADOW TOWER ABYSS 公式コンプリートガイド	1600円
ファイナルファンタジーXI エリア・マスターズガイド	1500円
ファイナルファンタジーXI ジョブ・マスターズガイド	1400円
ファイナルファンタジーXI ギルド・マスターズガイド	1400円
NHK 天才ビットくん グラモンバトル パーフェクトガイド	1300円
激闘プロ野球 水島新司オールスターズVSプロ野球 プレイヤーズガイド	1300円
サモンナイト3 パーフェクトガイド	1300円
機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙 テクニカルガイド	980円
ENTER THE MATRIX オフィシャルストラテジーガイド	1800円
PS2版 インタールード 公式ガイド	1600円
イースI・II エターナルストーリー 公式コンプリートガイド	1400円
ギルティギア イグゼクス #RELOAD コンプリートガイド	2300円
SOCOM: U.S.NAVY SEALs 公式コンプリートガイド	1600円
第2次スーパーロボット大戦α パーフェクトガイド	1500円
いまから始めるFFXI ヴァナ・ディール新米冒険者ガイドブック	1300円
天誅 参 公式コンプリートガイド ~忍術皆伝~	1300円
アーマード・コア3 サイレントライン オフィシャルガイド	1500円
スーパーロボット大戦IMPACT パーフェクトガイド	1500円
ICO 公式ガイドブック	1400円

(価格はすべて税抜きです)

BLACK MATRIX 00

BLACK MATRIX ZERO DOUBLE：O

【ブラックマトリクス　ダブルオー】

公式ガイド

BLACK MATRIX 00 OFFICIAL GUIDE
ブラックマトリクス ダブルオー 公式ガイド

CONTENTS

Prologue

はるかなる神話の時代
翼を持つ者たちの世界
世界には3種類の人間が存在していた
白き鳥類の翼を持つ「天使」
黒きコウモリの羽根を持つ「悪魔」
そして、翼なきか弱き者たち「ヒト」

地上の支配権をめぐり
白き翼と黒き翼は幾度となく戦い続け
555日もの間続いた戦いの果てに
白き翼はついに勝利を手にする

黒き翼は地上から姿を消し
いずこかへと消え去り
そして、白き翼にその運命を握られた
翼なき者たちは
白き翼の庇護の元
従順な家畜の身へと……

堕ちた



CHARACTERS
キャラクター

本作中で、さまざまな人間関係を織り成すキャラクターたち。彼らの複雑な相関関係をしっかりと把握するためにも、ここでじっくりと理解を深めていってほしい。

Cain
カイン

本作の主人公。辺境の孤島キボートスで、ヨハネやマティアとともに暮らしていた身寄りのない少年。あるときを境に、幼いころの一切の記憶を失ってしまっているらしい。性格は穏やかで、まっすぐな純粋さを持っている。プロデヴォン教団によって連れ去られたマティアを探すため、島を旅立つ。





Matia
マティア

キボートス島でカインたちと暮らしていた少女。不思議な力を備えた能力者である「インセスト」のひとり。風や木々の声を理解することができる。その力をかぎとった天使たちによって、教団施設へと連れ去られてしまう。



John
ヨハネ

キボートス島で、カインやマティアの保護者として暮らしていた、灰色の翼を持つ天使。その素顔は仮面の下に隠されている。博識で、カインのよき相談相手。マティアを追うカインに同行し、大陸へと旅立つ。



Luca
ルカ

悪魔アラギを追い、キボートス島へと降り立った女悪魔。身を挺してまで自分を助けようとしたカインに興味を抱くようになる。その魂は戦士としての誇りにあふれ、「冷血のルカ」との異名を持つ。



Zion
ザイオン

ルカとともにキボートス島を訪れた悪魔。ルカのことをいつも案じ、密かな想いを寄せている。戦闘能力に長けた戦士であり、悪魔の間では「100人斬りのザイオン」と恐れられている。



Exal
エクサル

種族の違いによる差別を根絶するために活動する地下組織「サイファーパンク」のメンバー。リーダーであるヴァルトスに命を救われた過去を持ち、以来ヴァルトスを心から尊敬している。



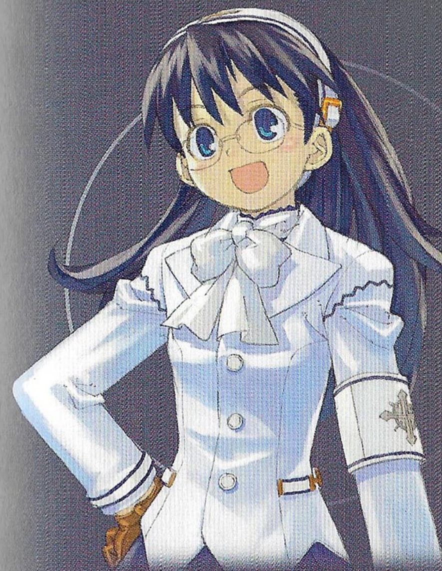
Syria
シリア

ヴェローナの街で花売りをしている少女。背中に四翼を持つ天使であり、高い能力を秘めている。インセストの少女・リリスを、妹のように大切に想っている。教団とは、なにか深い関わりがあるらしい。



Lilis
リリス

能力に秀でたインセストであるために、教団によって牢屋に幽閉され、実験を施されていた少女。シリアのことを姉のように慕っている。無邪気で人懐っこく、健気な性格の持ち主。



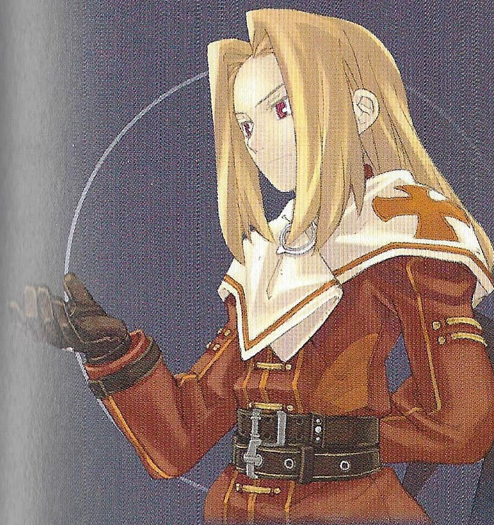
Stayen
ステイエン

教団で傭兵として働く少女。正義を愛し、曲がったことが大嫌いな性格。インセストである弟・キロタを無事に返してもらうため、教団に尽くしている。教団の教義は正義であると信じ、極度に悪魔を嫌っている。



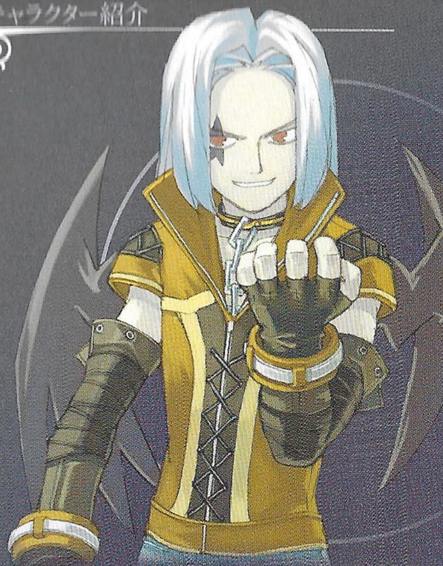
Kylota
キロタ

マティアやリリスとともに、教団の牢獄に捕われていたインセストの少年。教団の施す実験に耐え、絶望のなかでも自分を保ち続ける強い精神を持っている。ステイエンとカルディアの弟。



Valtoss
ヴァルトス

地下組織「サイファーパンク」の創始者。翼の有無や色形による差別のない世界を目指している。その崇高な理想に、サイファーパンクの構成員たちも絶大な信頼を寄せている。



Arag
アラギ

キボートス島に突如現れた悪魔。禍々しい殺気を放ち、対峙するものを戦慄させる。ルカやザイオンとは幼なじみだったが、故郷に封印されていた古の大悪魔の秘宝を奪い、逃走。その目的は謎に包まれている。



Able
アベル

突如カインの前に姿を現した黒羽根の少年。その目的や正体などは一切不明。カインの行く先々に現れては、カインとその仲間の命を狙う。どことなくカインに似た面影を持っているようだが……。



Rhea
レア

インセストであるために「ハルフォルト教会」に捕われていた少女。牢から出るきっかけを与えてくれたアベルに付き従い、行動を共にすることとなる。偽りのないアベルの言動に、この世界の「真実」を感じている。



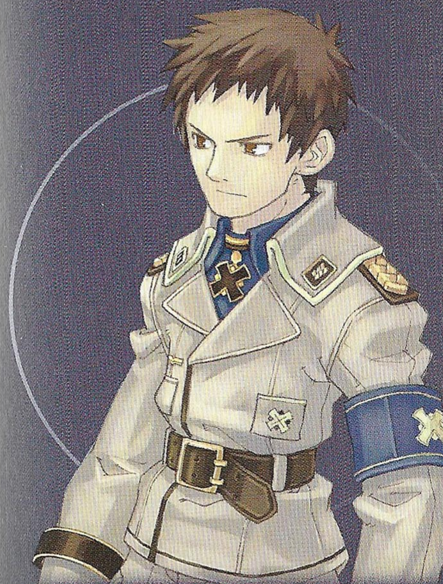
Beir
ベイル

プロデヴォン教団、ひいては天使社会を統治する「十審将」の1人、「熾天使」の座につく六翼の天使。悪魔アラギを追ってキボートス島へ赴いた際、そこでインセストであるマティアを発見し連れ去る。翼なき者たちを、小さき存在と見下している。



Caldia
カルディア

ベイルの忠実なる補佐官であり、ステイエンとキロタの姉。「規格外」としての存在に苦しむベイルのよき理解者でもある。インセストの弟を持ちながら、教団による実験に加担しなくてはならない自分の立場に複雑な葛藤を抱いている。



Crace
クレイス

「十審将」の1人、臥天使テリオスに忠誠を尽くす部下。「悪魔討伐部隊」を指揮している。教団、そしてテリオスへの危害を排除することを使命とし、己の身をかえりみない性格。



Rhipsalis
リプサリス

「十審将」の1人、法天使ルビエルの部下。生まれながらに視力を持たない自分を、「弱者」と差別することなく取り立ててくれたルビエルに、心からの尊敬を寄せる。視力を補う特殊な人形を常に抱きかかえている。



Glysina
グリシナ

「十審将」の1人、力天使レッド・ムフロンの補佐官。美しさを至上とする価値観を持っており、醜いものや異端者、そして悪魔に対して残忍な性格。ベイルとともに訪れたキボートス島で、カインを襲う。



Red mouflon
レッド・ムフロン

「十審将」の1人、「力天使」として名を列ねる天使。その破壊力と回復力は、十審将からも一目置かれている。単純で直情的な性格から、人の言葉に乗せられやすい面がある。粗暴な振る舞いの反面、想いを寄せた人には一途で純情。



Telios
テリオス

「十審将」の1人である、「臥天使」として教団を統べる天使。少年のような容貌とは裏腹に、十審将の中でもかなりの実力を秘めている。物腰や表情は穏やかながら、口は悪い。「規格外」であるベイルを十審将に推薦した人物でもある。



Rubiel
ルビエル

「十審将」の1人、「法天使」の座につく天使。法の守護者にふさわしく、自他に厳しい性格。また、卑怯者を嫌う誇り高い魂の持ち主でもある。公正な実力主義を掲げ、「規格外」や「弱者」などという枠にとらわれない価値観を持っている。



Whiteface
ホワイトフェイス

「十審将」の1人である、「智天使」の名を冠する天使。教団が進めている、ある計画の立案者。天使以外の存在を認めず、インセストのこともただの実験動物としてしか捉えていない。また、「規格外」の存在をも忌み嫌っている。



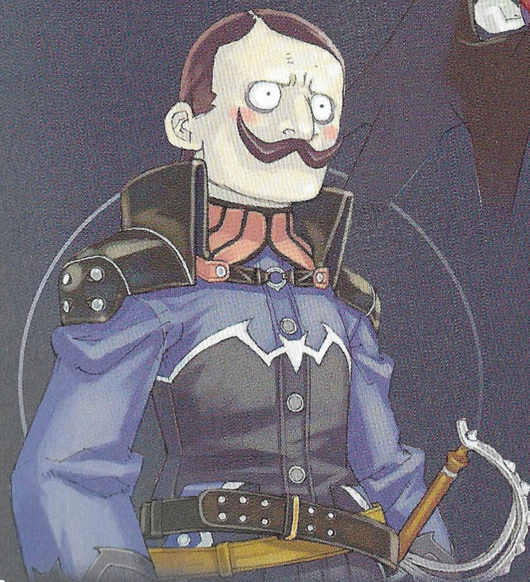
Unda
ウンダ

悪魔の一種族である「カルヒン族」の族長。同族の出身であるルカやザイオン、アラギたちを幼い頃から可愛がっていた人物。無駄な争いを好まず、古の戦士たちの魂を誇りとして大切にしている。

Soryu
ソリュウ

ルカ、ザイオン、アラギの幼なじみで、黒羽根には珍しいほどの温厚で穏やかな性格の若者。幼なじみの3人が勇敢な戦士としてたくましく育ったことに比べ、気が弱く非力な自分を気にしている。





Cutta
クッタ

たびたびカインたちの前に現れては騒動を起こす謎の男。ガラの悪い手下を大勢引き連れてはいるものの、どうもその人望はあまり厚くないようだ。シナリオの進め方によっては、彼と剣を交えることも……？



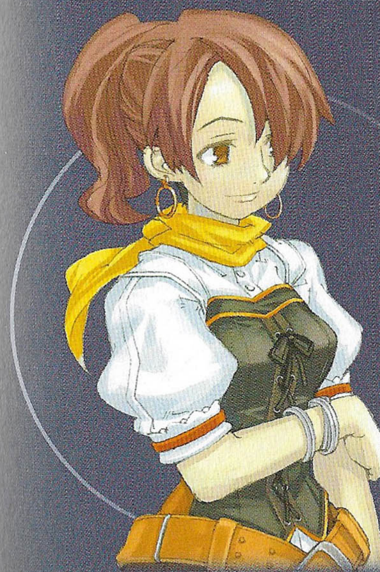
Furie
フリエ神父

キボートス島の教会で神父をしている人物。身寄りのないニコの育ての親。信仰に厚く、厳格な心を持っている。優しさと厳しさを兼ね備えたその性格は、島の人々からも慕われている。教団にマティアを奪われたカインをいさめ、教会の裏口からの最後の対面をはからう。

Nico
ニコ

両親を流行病で亡くし、キボートス島のフリエ神父のもとで育てられている少年。やや臆病で人見知りの激しい性格。島に同じ年頃の子供がいないこともあり、歳の近いマティアにいつも甘えているが、なぜかカインとは距離を置いているようだ。





Dahlia
ダリア

ヴェローナの街で酒場「ダリア・ビアー」を営む女主人。性格は面倒見がよく、ハキハキとした姉御肌。迷えるカインに的確なアドバイスをくれる。どうやら、その強さは半端ではないらしい……？





Flight
フライ

ヴェローナの街へやってきたサーカス「ネキンター・カネル団」の一員。プランの弟だが、テンションは低め。マイペースな反面、ときどきブラックなユーモアを笑顔で繰り出す。



Plan
プラン

フライの姉で、「ネキンター・カネル団」の看板娘。弟とは対照的なハイテンションが特徴。基本的には明るく素直な女の子だが、経営難のサーカスを必至に切り盛りするため、経営問題に関しては非常にシビア。



II システム解説
SYSTEM

ゲームの流れ

『ブラックマトリクス ダブルオー』のゲーム進行は、複数のプレイパートの連続で構成されている。まずはこの基本的な仕組みと流れを理解しておこう。

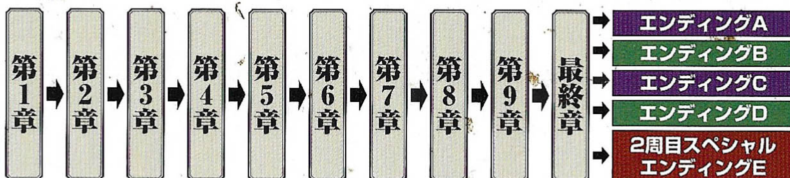
シナリオ構成とエンディング

このゲームのシナリオは、下図のように全10章で構成されている。ひとつの大きなストーリー展開が終了すると次の章のタイトルが流れ、物語は新たな展開へと移る仕組みだ。

ゲームの途中では、イベントパートなどにおいて会話選択やボーナスシナリオが発生することがある。これによって、プレイルートや会話内容に若干の変化が起こる場合があるが、大きなゲーム進行にはほとんど影響はなく、基本的には一本道のストーリーを追うゲームと考えていい。

ゲームの途中で大きなストーリー分岐がない代わりに、最後のエンディングパターンは4つ用意されている。

どのエンディングが選択されるかは、「重要な鍵となるアイテムを入手したか否か」や「最終バトルにおいてのプレイヤーの行動選択」で決定されている。チャートに変化がなくてもゲーム中の選択には十分注意する必要があるのだ。各エンディングはそのパターンによってかなりの違いがある。頑張ってそのすべてを確認してほしい。なお、クリアデータでの2周目のプレイでは、さらに特別なエンディングパターンも用意されている。



3種類のプレイパート

各章は3種類のパートによって構成されている。キャラクター同士のバストアップによる会話やムービーによって物語が進む「イベントパート」、装備品を購入したり人々との会話で情報を収集する「自由行動パート」、そして、タクティカルシミュレーションバトルを行う「バトルパート」の3つのパートが積み重なって、シナリオが構成されているのだ。

もちろん、その組み合わせやバトルの回数などは章によって異なるが、基本的にはこの3つのパートの連続でゲームが進行していくことを覚えておこう。



※各パートの順番や回数は章により異なる

イベントパート解説

ゲームの重要なストーリーが語られるのがこの「イベントパート」だ。重要な鍵となる会話をうっかり読み飛ばしてしまわないように気をつけたい。

イベントパートの意味

「イベントパート」は、登場キャラクターがバストアップのグラフィックで会話を行うアドベンチャーパートで、ゲーム全体のストーリーが語られていく重要なパートだ。

ここでは基本的に自動でキャラクターたちの会話イベントが進行するのだが、時には会話の途中で「選択肢」が出現する場合もある。その多くはセリフが変化する程度で、大きなゲーム進行には影響を及ぼさないものがほとんど。あまり神経質にならずに、思った通りの選択をしていってもいいだろう。ただし、まれに「ボーナスシナリオ」の発生条件だったり「バトルパート」が追加される会話選択もある。すべての要素・イベントを見逃したくない人は、本書「ステージ攻略」のフローチャートをよく確認して選択していこう。

イベントパートでは、会話を送る◎ボタンのみの操作で済むが、覚えておくと便利な操作を右に挙げておいた。



第6章では、会話選択によって追加イベント&バトルが発生するポイントがある。注意して選択しよう。

+ CHECK POINT +

イベントパートでの便利な操作

R1 ボタン押しっぱなし、STARTボタン
シネマモード（選択肢の発生まで、メッセージと音声が自動的に流れる）

SELECTボタン
シネマモード解除

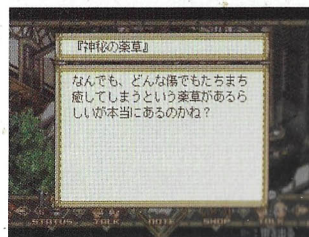
R1 ボタン＋⊗ボタン
メッセージと音声の高速スキップ

L1 ＋ L2 ＋ R1 ＋ R2 ＋ STARTボタン＋SELECTボタン
ソフトウェアリセット

ボーナスシナリオ

イベントパートは他のパートの間に挿入されるだけでなく、「自由行動パート」中でも発生する。

これは街の人々と話すことで発生するものがほとんどで、その自由行動パートの終了条件になっているものが多い。しかし、なかにはいくつかの条件や複数の人物に話しかけないと発生させることができないイベントも存在する。これが「ボーナスシナリオ」だ。次ページでそのすべてを紹介しておこう。



複数の人物に話しかけたり、「雑記帳」を読まなければ発生しないボーナスシナリオも多い。

ボーナスシナリオは全部で14話

ボーナスシナリオはメインシナリオのサブストーリー的なイベントがほとんどで、まったくプレイしなくてもゲームのクリアは可能だ。ただし、本筋のシナリオではよくわからなかった事柄が判明したり、特別なアイテムを入手できたりと有用なことも多いため、ぜひすべてをプレイしておきたい。また、シナリオによっては「ボーナスシナリオ戦闘」が発生したり、特定のエンディングパターンを見るための条件となっているものもある。

以下に全14話のボーナスシナリオのタイトルと発生条件などをまとめておこう。



ボーナスシナリオの発生に成功すれば、必ずこのシナリオタイトルが表示されるのですぐに気がつくはずだ。

ボーナスシナリオ名	発生自由行動	発生条件	BS戦闘
ボーナスシナリオ1「おつかい」	第2章 2	① 雑記帳「暇なら手伝ってね」を読む ➡ ② プランに話しかけて「いいよ」を選択する	×
ボーナスシナリオ2「うちの子」	第3章 2	① 構成員・男、構成員・女と話す ➡ ② 雑記帳「うちの子」を読む ➡ ③ダリアと話す	×
ボーナスシナリオ3「アベル」	第3章 3	①中年と話す ➡ ②フライ、プランと話す ➡ ③雑記帳「一騒ぎありそうだぜ」を読む ➡ ④エクサルと話す	◎
ボーナスシナリオ4「エクサルの小刀」	第4章 2	①雑記帳「スリに注意！」を読む ➡ ②ダリアと話す	×
ボーナスシナリオ5「うちの子2」	第4章 4	①雑記帳「うちの子ですがね」を読む ➡ ②ウェイターと話す	×
ボーナスシナリオ6「手合わせ」	第4章 4	①BS5をクリアしている ➡ ②構成員・若者と話す ➡ ③雑記帳「いつものところで待つ」を読む ➡ ④ステイエンに話しかけて「あるよ」を選択する	×
ボーナスシナリオ7「神秘の薬草」	第5章 1	①雑記帳「神秘の薬草」を見る ➡ ②フライと話す ➡ ③老人、老婆と話す ➡ ④シリアと話す ➡ ⑤片翼の天使に話しかけて「紅い」を選択する	◎
ボーナスシナリオ8「リリスの絵本」	第5章 3	①ウェイターと話す ➡ ②フライ、ピエロと話す ➡ ③老人、カップル男、カップル女と話す ➡ ④エクサルと話す ➡ ⑤雑記帳「えほんをつくるの」を読む ➡ ⑥ダリアと話す	×
ボーナスシナリオ9「灰色の翼」	第6章 1	① BS4をクリアしている ➡ ② 構成員・若者と話す ➡ ③ 神父と話す ➡ ④老人と青年と話す ➡ ⑤老婆と話す ➡ ⑥雑記帳「ご要望の品入荷しました」を読む ➡ ⑦ダリアと話す	×
ボーナスシナリオ10「僕らの撲殺寸前事件・温泉編」	第7章 2	①シリアと話す ➡ ②ウェイトレスと話す ➡ ③プランと話す ➡ ④片翼の天使と話す ➡ ⑤ ウンダと話す ➡ ⑥ 雑記帳「記憶を消してくれ！」を読む ➡ ⑦フライと話す（選択によって異なる内容のイベントとなる）	×
ボーナスシナリオ11「介在する影」	第7章 3	①BS4と6をクリアしている ➡ ②ウェイトレスと話す ➡ ③会話選択で「もうちょっと…」を選ぶ	◎
ボーナスシナリオ12「リリスの疑問」	第8章 2	①雑記帳「花嫁姿」を読む ➡ ②カップル男、カップル女と話す ➡ ③リリスと話す ➡ ④ ダリアに話しかけて「リリスに聞いてくるよ」を選択する ※BSクリア後、雑記帳に追加情報あり	×
ボーナスシナリオ13「秘密の特訓」	第8章 4	① ダリアと話す ➡ ② シリアと話す ➡ ③ 雑記帳「気晴らし」を読む ➡ ④シリアに話しかけて「心当たりがある」を選択する	×
ボーナスシナリオ14「血塗られたラブレター」	第9章 1	①BS4と7と10（クッタ登場のパターン）をクリアしている ➡ ②雑記帳「カイン様へ」を読む ➡ ③ウェイターと話す ※あるアイテムを持っているとイベントに追加要素が発生する	◎

自由行動パート解説

「自由行動パート」ではプレイデータをセーブしたり、戦闘のための準備を行う以外にも、ミニゲームや自由戦闘など多くのコマンドが用意されている。

▶自由行動パートの意味

「自由行動パート」では画面が街マップとなり、いろいろな行動がとれる。

このパートの基本的な役割は、プレイデータのセーブと装備品を購入したり装備し直したりといった、次の「バトルパート」のための準備といえよう。また、サーカスでミニゲームを楽しんだり、経験値とお金を稼ぐための自由戦闘をしたり自由度の高いパートとなっていて、プレイヤーの任意で街を出るまでは好きなように滞在できるシステムとなっている。また、街の人々と会話したり、情報が書き込まれた雑記帳を読むことによって「ボーナスシナリオ」を発生させることができるのもこのパートだ。

自由行動はSTARTボタンを押して「街を出ますか？→はい」を選択すれば次のパートへと移るが、シナリオ上重要なイベントが残っている場合は終了できないので注意しよう。



コマンドは画面下に表示される。方向キーの左右で移動させて、実行したいコマンドを選択しよう。



その自由行動パートでの「終了条件」を満たさずに街を出ようとした場合にはヒントが表示される。

▶自由行動コマンドの種類

自由行動パートでのコマンドは、ゲーム開始直後は少ししか選択できないが、街マップ上の人々と会話をすることによって徐々に増えていく。シナリオ進行によって選択できるコマンドが変化する場合があるが、最終的な種類は右にまとめた8つが主なものとなる。なお、「TALK」コマンドは街マップの会話する場所によって4つのアイコンがある。

ここからはそれぞれの自由行動コマンドを詳しく解説していこう。

◆自由行動コマンドの種類

- SYSTEM ➡P.022
- TALK ➡P.022
- STATUS ➡P.023
- NOTE ➡P.026
- SHOP ➡P.026
- FREE BATTLE ➡P.027
- MINI GAME ➡P.027
- CIRCUS ➡P.028

▶SYSTEM：セーブ・ロード／コンフィグ

このコマンドではプレイデータを「セーブ」または「ロード」する。また、メッセージスピードや音声のボリューム調整などを調整する「コンフィグ」の変更もできる。

本作では一度セーブできるタイミングを逃すと、かなり長い間セーブできるタイミングが訪れないことも多い。「バトルパート」の始めにもセーブできるポイントがあるが、これは必ず自由行動のセーブデータとは別ブロックにセーブしておくことをおすすめしておこう。なぜなら、一度街を出てしまった自由行動パートには二度と戻ることはできないからだ。特効薬などの消耗アイテムの買い漏らしは、致命的なミスにもなりかねないので十分に注意してほしい。



自由行動パートに入ったら、まずセーブ。できれば上書きせずに複数ブロックに分けて残したほうがいい。

▶TALK：会話

街の住人と「会話」をするコマンド。会話は街の中のエリアによってアイコンが違い、全部で4カ所ある。

自由行動によってはまったくこのコマンドを使わなくても次のパートに移行することも可能だが、シナリオの展開上必ず特定の人物と会話しなければ街を出ることができないこともある。ストーリーを深く知るための重要なヒントとなる会話やボーナスシナリオ発生の条件となる会話も隠されているため、話せる人物とはもれなく会話しておこう。ポイントとなる人物と会話した場合には、イベントパートに移行することもある。

なお、ほかのコマンドを使ったあとに話しかけるとセリフの内容が変化する場合がある。さらに、すべての自由行動には2回以上話しかけることによって、プレイヤーにアイテムをプレゼントしてくれる人物が1人存在するのだ。ペインリングやショップでは販売していない貴重なアイテムがもらえることも多い。ただし、8章以降は、それまでに1回でも会話し損ねていると何ももらえなくなる人物もいるので気をつけてほしい。



会話は方向キーで話したい人物を選択して◎ボタンを押せばいい。イベントパートに移行する場合もある。



ゲームが進行するにしたがい、入手できるアイテムもどんどん貴重なものへと変わる。くれぐれも見逃すな。

▶STATUS：装備変更

プレイヤー側のキャラクターの「ステータスの確認」や「装備品の変更」を行うコマンドがこれだ。

ただし、ここでこのコマンドを使えるのはその自由行動パートでメンバーとして同行しているキャラクターのみとなる。なお、「ステータスの確認」と「装備の変更」はバトルパートでもできることを覚えておこう。



シナリオに進展があったときなどは、こまめに所持アイテムや装備武器などをチェックしておくこと。

STATUS画面の見方

キャラクターのステータス確認と装備変更はすべてこの画面で行う。選択キャラクターは、L2ボタンR2ボタンで変更できる。慣れるまでは少々わかりにくいので、ここでしっかりと覚えてしまいたい。

各ウィンドウの意味は以下のとおり。

◆状態画面

① パラメータウィンドウ
そのキャラクターの個人情報とパラメータ、武器タイプ➡P.037、待機型➡P.051、バイオリズム➡P.031などが表示されている。

② 装備品ウィンドウ
装備品を表示。上段が武器、下段がアクセサリ。

③ スキルウィンドウ
現在装備しているスキルを表示。

④ ペインリングウィンドウA
現在装備しているペインリングを表示。コメントウィンドウにはそのリングのスキルが表示される。

⑤ コメントウィンドウ
現在カーソルが選択している装備の説明文が表示される。



◆スキル画面

⑥ ペインリングウィンドウB
現在装備しているペインリングを表示。コメントウィンドウにはそのリングのリングコマンドが表示される。

⑦ 所持スキルウィンドウ
現在装備可能なスキルの一覧とその習得状況が表示されている。



パラメータの意味

各キャラクターの個人情報と能力データは「パラメータウィンドウ」にまとめられている。キャラクターによってパラメータバランスはかなり異なっているので、しっかりと確認して戦略を練る必要がある。ここで、各項目の表す意味をまとめておこう。

各項目右側の[ ]内の数値は、装備品などによる補正を含まない数値を表している。

パラメータ	意味
性別	性別を表し、「男」、「女」、「?」の3種類に分類される。能力的な差はない。
種族	種族を表し、「De・悪魔」、「An・天使」、「Hu・ヒト」、「Un・アンノウン」の4種類に分類される。「Un・アンノウン」は、ペインリングが装備できない代わりにスキルが5つ装備できる。
攻撃・武器タイプ	そのキャラクターの攻撃・武器タイプをアイコンで表示。 ➡P.037
待機型	そのキャラクターの現在の待機型をアイコンで表示。 ➡P.051
LV	キャラクターの現在のレベル。総合的な強さを表す。
HP	ヒットポイント。キャラクターの耐久力を表し、攻撃によってダメージを受けると減少し、0になると行動不能になる。現在のHP/最大HP。
PP	ファントムペインの略。スキルやペインリングの特殊能力発動時の媒体となる数値。使用することによって減少する。現在のPP/最大PP。
ATK	キャラクターの攻撃力を表し、この数値が攻撃コマンド時の基本ダメージ値となる。
MAG	スキルやペインリングの特殊能力効果に対する影響値。この数値が高いほど特殊能力の効果が高く、相手の特殊能力によるダメージ量も抑えられる。
AGL	「MOV」値に対する影響値。キャラクター別に設定された規定AGL値 ➡P.174 を超えると、MOV値がアップする。
MOV	キャラクターの移動力を表す数値。左:1ターンの移動可能マス数、中(⬆):上昇可能マス数、右(⬇):下降可能マス数。
RTM	ウィンドウ右上に「0~11」の数値で表示で表されているのがバイオリズム。 ➡P.031 オレンジ色に反転している時間が、そのキャラクターの好調期を表している。

武器とアクセサリの変更

武器とアクセサリは「装備品ウィンドウ」で装備変更する。変更したい項目にカーソルを合わせて選択すれば、変更可能な装備品が表示される。変更後のパラメータ数値やバイオリズムの変化をよく確認してから変更しよう。なお、武器とアクセサリはそれぞれひとつずつしか装備できない。



アクセサリ類は、キャラクターの好調期を追加する効果を持っているものが多い。重複しないように注意。

スキルの装備

「スキル」とはさまざまな効果を発揮する特殊能力のことで、魔法のような存在と考えればわかりやすいだろう。スキルはキャラクターがレベルアップで覚えるものと、ペインリングの持つスキルを使いこなすことで習得できるものがあるが、どちらもそのままでは使えないので注意が必要だ。マスターしたスキルは「スキルウィンドウ」で装備することで戦闘で使用できるようになる。

スキルは、アンノウン(ヨハネとヴァルトス)は最大5つ、他の種族は最大2つしか装備できない。ただし、ペインリングに付随したスキルは自動的に使えるようになるため、結局はどのキャラクターも最大5つのスキルを持つことができると考えていいだろう。

なお、スキルは「スキルマスター」というスキルを習得して装備しなければ、その能力を完全に発揮できないものもあることを覚えておきたい。



装備できるスキル数は限られているため、その選択には頭を悩まされるだろう。



「スキルマスター」を装備しなければ本来の能力が発揮できないものもあるので組み合わせをよく考えよう。

ペインリングの装備と確認

「ペインリング」は謎の力を秘めたアイテムで、装備したり使用することでさまざまな特殊効果を発揮できる。リングは最大で3つ装備可能だがアンノウンは装備できない。

リングにはふたつの効果が秘められていることが多い。ひとつはスキルを装備しなくても自動的にそのリングの持つ「スキル」を使用できるようになること。このリングによるスキルは、何度も戦闘で使用することによってキャラクターが習得できるようになる。つまり、リングなしでもスキルとして装備できるようになるということだ。そして、もう一つはリングに秘められた能力を発動する「リングコマンド」を使用できることだ。リングのスキルとリングコマンドはステータス画面で確認できる。

なお、スキルとペインリングの詳細については「バトルパート解説」のそれぞれの項を参照してほしい。 ➡P.043 ➡P.046



所持スキル一覧で青い文字のものは装備リングのスキル。戦闘で使用してコンプリートすれば習得も可能だ。



スキル画面に切り替えてリングにカーソルを合わせれば、そのリングの「リングコマンド」が表示される。

NOTE：雑記帳

酒場に置かれた誰でも自由に書き込むことができるという「雑記帳」を読むコマンド。ゲームの進行に合わせて書き込みは徐々に増えていく。

TALKコマンドとともに、ストーリーを進行させる重要な役割を持ったコマンドだ。自由行動パートに入ったら必ず読もう。また、ボーナスシナリオ発生条件のフラグとなることも多い。会話に変化があったときは書き込みが追加されていることがあるため、まめに目を通しておきたい。



自由行動パートで詰まったら、この「雑記帳」を読んでみよう。新しい展開が発生することが多い。

SHOP：ショップ

武器、アクセサリ、消費アイテムを購入できる「ショップ」。ただし、ペインリングは売買することができないので注意しよう。ショップ画面ではL1ボタンR1ボタンで購入品種の切り替え、L2ボタンR2ボタンでキャラクターの切り替えができる。

ショップ利用時に注意したいのは購入武器のタイプ。選択キャラクターが装備できない武器でも購入できるため、うっかり間違えて買ってしまわないようにしたい。パラメータの変化数値をよく確認して購入しよう。買った武器とアクセサリはその場で装備できる。消費アイテムは全メンバーで共有となるのでキャラクター別に購入する必要はない。なお、売るときには購入時の1／3の価格になってしまう。むだ遣いに注意しよう。



武器はパラメータで装備後の効果を確認できる。ここに変化がない場合は装備できないものなので注意。



消費アイテムは全員で共有する。イベントで入手した貴重なアイテムをうっかり売ってしまわないように。

幻の隠しショップを探せ

ゲームを進めていると、まれに品揃えが通常とはまったく違う店に変化することがある。ここで販売されているのは敵専用武器・アクセサリや貴重な消費アイテムなどレアなものばかり。出現条件のヒントは「さぼっている人」に話しかけること。会話に変化が起こったらチャンスだ。


通常のショップでは売っていないレアな品ばかり。ただし、値段も超高額。

FREE BATTLE：自由戦闘

この「自由戦闘」では、通常のシナリオ戦闘とは別にシミュレーションバトルが行える。

戦闘マップや敵などは自由戦闘によって異なっていて、その自由行動パートを終了するまでは何回でもできる。通常戦闘に比べて入手できるポイントは少ないが、経験値やMONEYを稼ぎたいときには積極的にプレイしよう。また、自由戦闘は基本的なルールやシステムはシナリオ戦闘と同じだが、勝利条件をクリアしなくても途中で「撤退」することができる。危険な状況に陥った場合など、無理をして貴重なアイテムを使うよりは撤退してしまったほうが得策だ。

シナリオの展開によっては直前のバトルパートの最後で「レベルアップ」画面がスルーされてしまうことがある。そんなときは必ず次の自由行動パートの自由戦闘でキャラクターをレベルアップさせておこう。



システムコマンドに「撤退」が追加される。ランク評価もないので無理をしてクリアする必要はない。



自由戦闘のマップは次のシナリオ戦闘のマップになることも多い。予習をかねて一度はプレイしておこう。

MINI GAME：ミニゲーム

プレイヤーは自由行動パートで街を訪れているサーカス「ネキンター・カネル団」の一員として、サーカスのミニゲームを楽しむことができる。

ミニゲームは、はじめはサーカスの宣伝のための「ビラ配り」しかプレイできない。ひとつの演目をクリアすると「おひねり」がもらえ、「カネル団」コマンドで新しいアイテムを購入することで演目が増えていく仕組みとなっている。➡P.028

ミニゲームの演目にはそれぞれ3段階のレベルがあり、低いレベルをクリアすれば「★」マークが追加される。最高レベルをクリアすればその演目を「MASTER」したことになる。ちなみにマスターしてもカインのパラメータがアップするといった特典はない。なお、一つの自由行動パートで演目の「本番」をプレイできる回数には制限があり、失敗した演目はそのパートでは遊べなくなる。



プレイできる演目の数は全6種類。新たな演目を出現させるには「おひねり」を稼ぐ必要がある。



レベルが上がるとノルマの数も増え、難易度が上がる。すべてをマスターしたときには何かが起こる？

CIRCUS：カネル団

ミニゲームコマンドで遊べる演目の器材などを購入するコマンド。ここで売られているアイテムの購入にはミニゲームでもらった「おひねり」が必要となる。戦闘で入手したMONEYは使えないので注意しよう。

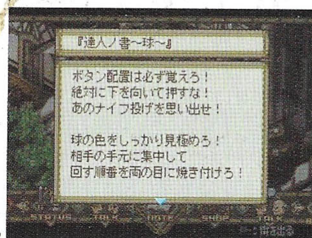
ミニゲームコマンドでプレイできるサーカスの演目は「ビラ配り」「ナイフ投げ」「ジャグリング」「綱渡り」「火の輪くぐり」「空中ブランコ」の6種目。どのアイテムを購入すればどれが遊べるかは、フライの説明をよく聞けばすぐにわかるだろう。

新しい演目をプレイすると品揃えに「達人ノ書」が追加される。達人ノ書を購入すれば、その内容は「雑記帳」コマンドで読むことができる。ミニゲームマスターのための重要なヒントが書かれているのでぜひ購入したい。

なお、「MINI GAME」と「CIRCUS」の進行状況はクリアセーブデータに記憶され、2周目以降のプレイに引き継がれる。無理をして本筋のシナリオをおろそかにするまで熱中する必要はないが、完全やりこみクリアを目指す人なら頑張ってみたい。



まずは地道に低価格なものから順に購入していこう。「達人ノ書」が追加されたら必ず購入したい。



達人ノ書は雑記帳コマンドで読むことができる。かなり細かいアドバイスが記されている。達人ってだれ？

謎のアイテム「D・J」と「セングラー」

ミニゲームの演目は全6種目。値段の安い物から順に購入していくとなぜか2つアイテムが残るはず。それが「D・J」と「セングラー」だ。

「D・J」はサーカス団最高の技術が要求される伝統芸能「皿回し」。並の腕では購入できない。すべての演目をマスターして「達人ノ書～完」を読んだとき、初めて購入可能となる。しかし、そこまで技を究めてしまえばもはやサーカスの花形スター。カインに待ち受ける運命はいったいどうなってしまうのか？　それは自分の目で確かめてほしい。「セングラー」は超高額な謎のアクセサリ。ここまでおひねりをためるのは至難の業だろう。これを入手すれば、あるボーナスシナリオに追加イベントが発生するぞ。



フライの想像力をもってしても、その全貌は明らかにならない。



回数制限があるため1回のプレイではなかなかおひねりはたまらない。

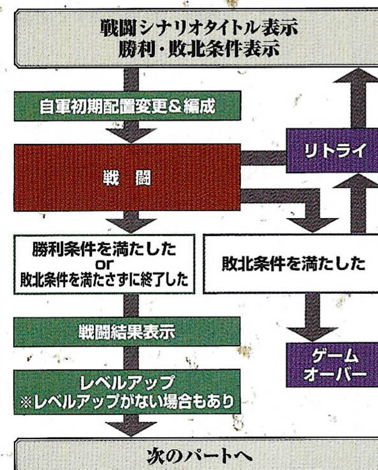
バトルパート解説

「バトルパート」は、本作のメインパートであるシミュレーションバトルが行われるパートだ。その奥が深く戦略的な戦闘システムの基本を解説しよう。

バトルパートの流れ

「バトルパート」は、斜め見下ろしのクォータービュー視点高低差ありのマップ上で、自軍・敵軍に分かれた2勢力が戦うシミュレーションバトルだ。このバトルパートで入手した経験値やMONEYをもとに自軍のキャラクターを育成・強化していく。

バトルパートは右の図のような流れで行われる。勝利条件を満たせばその戦闘はクリアとなり、次のパートへと移行する。なお、まれに勝利条件を満たさなくてもクリア扱いとなる戦闘も存在する。敗北条件を満たしてしまうとゲームオーバーとなるが、何度でもリトライできる。自軍のターンなら任意のタイミングでリトライできる戦闘がほとんどだ。



ターン制

戦闘は、自軍と敵軍が交互に行動する「チームターン制」で行われ、「PLAYER PHASE」「ENEMY PHASE」の互いのフェイズが終了すると1ターン経過となる。

戦闘開始時の行動順は、バトルパートによってあらかじめ「先攻／後攻」が設定されていて変更はできない。

自軍のターンでは、味方キャラクターをどの順番で操作するかはまったくの自由。また、移動や攻撃などの行動選択もプレイヤーの任意の判断で行える。ただし、ユニットには敵味方ともに決められた「行動力」があり、その行動力以上のコマンドは指示できないルールとなっている。次項でその行動力について詳しく説明しよう。



どのキャラクターをどんな順番で行動させるかの戦略性が、重要なポイントとなる。

行動力とコマンドタイム（CT）

バトルパートで実行できる「コマンド」には、それぞれ必要な「行動力」が決められている。そして、敵味方ともにすべてのユニットは基本的に1ターン中に「2」の行動力を持っている。つまり、この「2」の行動力を使って使用するコマンドを選択していくことになるのだ。ただし、特別なスキルを装備しない限り、同ターン内で同じコマンドを続けて行う（移動→移動など）ことはできないことを覚えておこう。

さらに、本作の戦闘では時間経過の概念がある。時間は、ユニットが行動を起こしたときに加算される「コマンドタイム（CT）」が基本単位とされている。CTは自軍・敵軍に関係なく1回の行動で1CTが加算されていく。CTによる時間経過は右にまとめた要素に影響を与えている。

主なコマンド実行時の必要行動力と経過CTについては、下の表を参照してほしい。



「行動コマンド」で操作するコマンドは、すべて行動力を必要とされ、CTも経過すると考えよう。

+CHECK POINT+

CT経過に影響される要素

- ●バイオリズム時計 ➡P.031
- ●ステータス変化の効果持続 ➡P.052
- ●ペインキラーの滞在時間 ➡P.048
- ●戦闘終了時のランク判定 ➡P.057

コマンド	必要行動力	経過CT	注意事項
攻撃	1	1	スキル「攻撃SP」装備で連続使用可能
特殊／スキル	1	1	自動系スキルは行動力・CTともに消費しない
特殊／リング	1 or 2	1	召喚型リングコマンドのみ行動力を「2」消費
道具	1	1	スキル「道具SP」装備で連続使用可能
ステータス確認	0	0	
装備変更	0	0	自軍ターン開始時の全ユニットが未行動状態のみ可能
ユニット向き変更	0	0	
待機型変更	0	0	敵軍ターン時にも変更可能
システムコマンド(その他)	0	0	
システムコマンド(ターン)	0	1	

バイオリズム

すべてのキャラクターは、「バイオリズム」と呼ばれる固有の好調期を持っている。バイオリズム好調期のキャラクターは一時的にパワーアップし、有利な効果が発揮できるようになる。➡P.056

バイオリズムはCTの経過に同調していて、「12CT」を1周期として変動している。現在のバイオリズム時間（0時～11時）は、戦闘画面右上の「バイオリズム時計」で確認できる。また、その戦闘におけるCTの累計とターンの累計もここで確認できる。



戦闘開始時のバイオリズム時間は、戦闘によって異なっているので注意しよう。

コマンドの呼び出しと画面の見方

戦闘画面で呼びだせる「コマンドウィンドウ」には「システムコマンド」と「行動コマンド」の2種類がある。

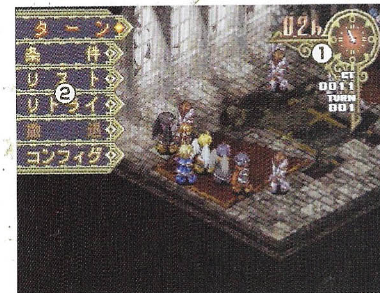
システムコマンドはフェイズの終了や情報の確認などのシステム全体の指示を出すものに対して、行動コマンドはユニット個別に行動の指示を出すコマンドとなる。

なお、コマンドウィンドウを出さずにボタン操作のみで変更できる「特殊コマンド」もあることを覚えておこう。➡P.050

◆システムコマンド画面

① バイオリズム時計
現在のバイオリズム時間と経過CT・ターン数を表示。時計左の表示はカーソル位置のマップの高さを表している。

② システムコマンド
△ボタンで呼び出す。①編成・初期配置②通常（戦闘中）③待機型変更でコマンドの項目が異なる。

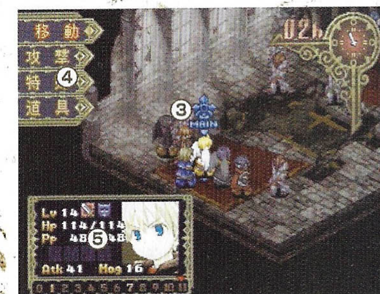


◆行動コマンド画面

③ カーソル
このカーソルをユニットに合わせて指示を出す。メインキャラクターやターゲットのユニットにはその表示がされる。

④ 行動コマンド
カーソルをユニットに合わせて◎ボタンで呼び出す。

⑤ 簡易ステータス
現在カーソルが選択しているユニットの簡易ステータスがこの場所に表示される。



自軍初期配置＆編成

バトルパートでは、戦闘を開始する前に必ずこの「自軍初期配置＆編成」モードとなる。

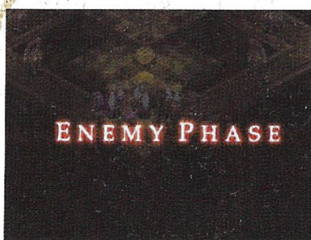
戦闘開始時自軍ユニットは、シナリオの展開で強制的に参加するキャラクターしか配置されていない。1度の戦闘で出撃可能な自軍ユニット数は各戦闘で定められているので、ここでその最大数になるまで他のユニットを選出し、配置することが可能だ。

自軍ユニットの初期配置エリアは、マップ上に黄色で表示されるエリアだ。エリア内であれば配置位置は自由に変更できる。ただし、一部のスポット参加キャラクターなど、シナリオによっては配置位置が変更できないユニットも存在するので気をつけよう。

この初期配置＆編成は、戦闘を有利に進めるための第一歩となる。適当に置いていくのではなく、よく考えて効率のいい配置を心がけたい。また、常に自軍が先攻になるとは限らないため、ユニットの向きや待機型も計算して修正しておきたい。➡P.051



当然だが1マスには1ユニットしか配置できない。敵の配置もよく確認して決めていこう。



敵軍先攻だった場合は、最初の一撃を受けることも考えて向きや待機型を調整しておこう。

「セーブ／ロード」コマンド　システムコマンド

自軍初期配置＆編成が終わったら、STARTボタンか△ボタンでシステムコマンドを呼び出して「出撃」を選択すればいいよいよ戦闘開始となる。しかし、あせって始めずにもう一度システムコマンドを確認しておきたい。

戦闘によってはここで「セーブ」コマンドを選択できることが多い（ボーナスステージ・自由戦闘は不可）。戦闘が始まってしまうと途中セーブはできなくなってしまう。ここで確実にセーブデータを残しておいたほうがいいだろう。ただし、直前の自由行動パートのデータに上書きはしないように。

なお、何度リトライしてもうまくいかない場合は「ロード」から直前の自由行動パートに戻って、装備品・消費アイテムを見直したり、自由戦闘でレベルアップを図ってから再チャレンジしてみよう。



リトライを選べば何度でも初期配置＆編成からやり直せるが、中断したいときはここでセーブしよう。



どうしてもクリアできない場合は、戦略に問題があるか装備やレベルが低すぎると考えたほうがいい。

「ターン」コマンド　システムコマンド

自軍フェイズを終了させるコマンドだ。STARTボタンで「簡易終了」を呼び出しても同じことができる。

全員の行動が終了してもすぐに終了させずに、その後の敵の攻撃を考えてユニットの向きと待機型を調整することを忘れないようにしたい。



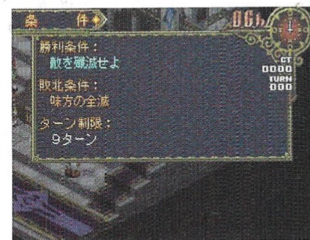
フェイズ終了は念には念を入れて。「ターン」を選んだ場合は確認画面が出ないため慎重に決定しよう。

「条件」コマンド　システムコマンド

各戦闘ごとに定められている「勝利条件」「敗北条件」のどちらかを満たすことによってバトルパートは終了する。

その戦闘の勝利／敗北条件はバトルパート突入時に表示される。しかし、いざ戦闘に入ってしまうと記憶があいまいになってしまうこともあるだろう。そんなときはこの「条件」コマンドで再確認しよう。

「ターゲットを倒せ」や「メインユニットの戦闘不能」などといった特殊な条件時には、どのユニットが対象なのかをしっかりと把握して行動する必要がある。対象の確認はユニットにカーソルを合わせてみればわかる。「TARGET」または「MAIN」と表示されるキャラクターが対象ユニットだ。カーソルはL2ボタンR2ボタンを順に押していけばユニットが入れ替わるようになっている。



ターゲットはもちろんだが、規定ターン数の条件もしっかり覚えておかないと失敗する。



優先して倒すべき敵ユニットや守るべき味方ユニットは、必ず確認しておくようにしよう。

「リスト」コマンド　システムコマンド

「TARGET」や「MAIN」の確認はこの「リスト」コマンドでも可能だ。敵味方すべてのユニットの一覧がこのコマンドで確認できる。ユニット名に「★」印がついたキャラクターが対象ユニットだ。また、ここでは自軍の所有する消費アイテムやアクセサリ、ペインリングの一覧を見ることもできる。

なお、敵の詳細なステータスを確認したい場合は、□ボタンを使った特殊コマンドを活用したほうがいい。➡P.052

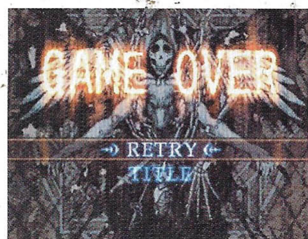


敵味方全ユニットの名前と簡易ステータスが確認できる。「★」がなければ「殲滅」または「全滅」が条件。

▶「リトライ」コマンド　システムコマンド

その戦闘を最初からやり直すコマンド。バトルパートの一番初めのシナリオタイトル表示まで戻れるので、初期配置&編成からやり直しが可能だ。

ソフトウェアリセットしてしまうとかなり前の自由行動パートのセーブデータまで戻らなくてはならないため、その戦闘のみやり直すならこの「リトライ」を使おう。ちなみにリトライ回数の制限はない。



ゲームオーバー画面からも「リトライ」を選択できる。なにがまずかったのか考えて戦略を立て直そう。

▶「撤退」コマンド　システムコマンド

戦闘の途中でクリアをあきらめて「撤退」するコマンド。

基本的に通常戦闘やボーナスシナリオ戦闘のシナリオ戦闘では、このコマンドは反転していて選択できない。撤退コマンドを活用することになるのは「自由戦闘」だ。自由行動パートでの自由戦闘は、クリアしてもしなくてもシナリオの流れには影響がないため撤退してもかまわない。自由戦闘とはいえ味方ユニットが全滅してしまえばゲームオーバー。無駄な時間を取られるくらいならピンチになったら早めに撤退してしまおう。

なお、撤退は勝利条件を満たしたことにはならないが、撤退した段階で獲得していた経験値とMONEYはしっかり入手でき、レベルアップ画面も表示される。これをうまく使えば効率良く自由戦闘で経験値&MONEY稼ぎが行えるのだ。



「自由戦闘」とはいえ、敵はかなり強い。ピンチになったら早めに撤退したほうが得策だ。



撤退しても戦闘結果提示とレベルアップは行われる。ちなみにまったく戦闘を行わなくても撤退可能だ。

▶「コンフィグ」コマンド　システムコマンド

ゲーム中のメッセージ速度や各種音量などの調整・変更ができるコマンド。内容はタイトル画面で選択できる項目と同じだ。なお、振動機能のON／OFFは、コントローラのANALOGボタンではなくここで切り替える。



ここでも自由行動パートのコンフィングと同じ内容の調整・変更ができる。

▶「移動」コマンド　行動コマンド

選択した味方ユニットを「移動」させるコマンド。

1度の移動でユニットを移動できるマス数は、各キャラクターの「MOV」のパラメータの値によって決定される。移動コマンドをを選択して、青く表示されたエリアが移動可能な範囲となる。



MOV3なら3マス、MOV4なら4マス動けると考えていい。ただし、移動にはいくつかの制限がある。

障害物、通行不可マスの影響

移動の際には、他のユニットがいるマスや床に穴が開いた部分などには立ち止まることができない。さらに、そうしたマスは通過する際の障害物となる。移動上にいるユニットが味方の場合は道を空けてくれるが、石化・混乱・麻痺・睡眠・暗闇の異常状態に陥ったユニットは味方でも障害物となる。障害物は避けるように大回りをしなければならない。

また、床の穴などの通行不可マスも通常は通り抜け不可。ただし、「飛行移動」や「空間移動」などのスキルを装備していれば、越えることが可能になるマスもある。

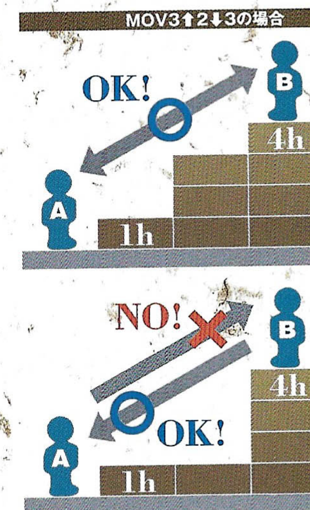


味方ユニットでも特定の状態異常になってしまうと、通行上の障害物となってしまうので注意しよう。

高低差の影響

各ユニットには平面上でのMOV値の他に、上昇・下降の場合の制限値が設けられている。それを表したものがMOVパラメータの「⬆（上昇時）」「⬇（下降時）」の数値だ。

この数値は、1回の移動の途中に段差があった場合に越えられる段の最高値を表している。なお、移動の間に複数の段差があった場合は合計の数値ではなく、そのひとつずつで判断される。よくわからないという人は右の図を見てしっかり理解してほしい。このルールをきちんと理解していないと、思わぬ場所で立ち往生してしまうことがあるので気をつけよう。「飛行移動」などのスキルを装備すると、高低差制限値が飛躍的に変化することも覚えておきたい。



A地点からB地点までの距離は「3マス」で、途中の最大高低差は「2マス」なのでどちらからの移動も可。

A地点からB地点までの距離は「3マス」だが、途中の最大高低差が「3マス」なので登れない。降りることはできる。

ZOC（ゾック）の影響

基本的にすべてのユニットの正面（向いている方向）1マスは、「進行妨害領域（ゾック）」となる。異なるチームのユニットはどんなにMOV値があっても、この領域を1度の移動で通過することができず、強制的に止まらなくてはならないのがルールだ。どうしてもZOCの先に移動したい場合は、障害物と同様に大回りする必要がある。

ZOCはスキル「オーライクスト」でその範囲を拡大することができる。拡大の範囲はユニットの武器タイプにより異なる。➡P.039
また、スキル「オーライレイス」や一部の状態異常ステータスを受けた場合には、ZOCが消滅してしまう場合もある。➡P.052


ZOCをうまく利用して敵を足止めしよう。段差などで攻撃射程外の場合は範囲内でもZOCが発生しない。

「攻撃」コマンド　行動コマンド

装備した武器で「物理攻撃」をするコマンド。敵ユニットだけでなく味方ユニットを攻撃することも可能だが、ダメージは必ず「1」となる。これを使えば睡眠などの状態異常に陥った味方を復帰させることもできるのだ。

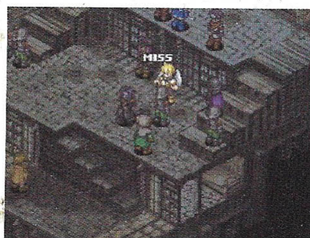
物理攻撃によるダメージ量は、攻撃側キャラクターのATKパラメータの数値が基本となる。ATKが「51」なら与えるダメージは「51」ということだ。ただし、ダメージ量は、さまざまな要素で変動している。


敵に物理攻撃を加えるときは、さまざまな要素を考慮して行う必要性がある。よく考えてから決定しよう。

待機型と体力異常の影響

物理攻撃のダメージ量は、攻撃を受ける側の待機型によって変化する。➡P.051 待機型を「防御」にしている場合は、受けるダメージ量が「−20%」に軽減される。状況に応じた待機型の変更を心がけたい。

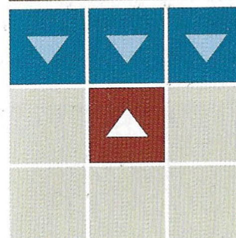
また、「瀕死」状態のユニットは通常時の「−10%」のダメージしか与えられない。これは物理攻撃のみならずスキルによる攻撃の場合も同様だ。瀕死状態のキャラクターは、まず回復させることを優先させよう。

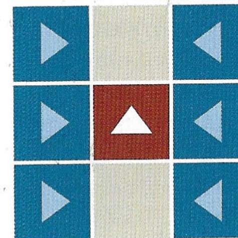

相手の待機型はこちらでは変えられない。計算をミスると思わぬ反撃を受けてしまうこともあるので注意。

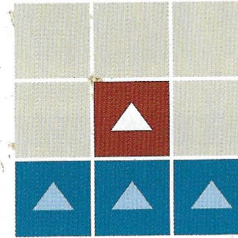
攻撃方向による影響

物理攻撃によるダメージ量は、下図のように与える（受ける）方向によって変化する。正面よりは横、そして背面からの攻撃が最もダメージ量が多くなる仕組みだ。

なお、これは立っているマス目だけでなく攻撃側の向きも影響する。しっかりとユニットの向きを合わせてから攻撃するように心がけたい。特に斜め方向は注意しよう。

正面（通常ダメージ）


左右（1.1倍）


背面（1.2倍）


攻撃タイプと武器タイプ

攻撃コマンドを選択したときに赤く表示されるエリアが有効な射程になる。

ユニットの射程は、各キャラクターが装備している「武器タイプ」によって決まる。武器タイプは全15種類あってキャラクターによって固定されている。中には敵ユニット専用のものもあるので注意しよう。武器タイプの一覧と対応味方ユニットは右の表を参照してほしい。

なお、武器タイプはその攻撃スタイルによって大きく4種類に分類できる。それが「攻撃タイプ」だ。攻撃タイプは一部のペインリングのリングコマンド発動時に影響することがあるため、しっかりと覚えておいたほうがいい。攻撃タイプの分類は以下の通りだ。

■ 縦振りタイプ
ヘビーソード、アクス、フレイル、スタッフ

■ 横振りタイプ
ナイフ、ライトソード、ツインソード、バトン

■ 突きタイプ
グローブ／クロー、レイピア、スピア、ステッキ

■ 射出タイプ
ボウ、ガン、ウィップ

◆武器タイプと対応味方ユニット

武器タイプ	対応味方ユニット
グローブ／クロー	エクサル
ナイフ	リプサリス
ライトソード	カイン、クレイス
ヘビーソード	敵ユニットのみ
ツインソード	ペイル
アクス	ザイオン
レイピア	ステイエン
スピア	ヴァルトス
ボウ	シリア
ガン	キロタ
ウィップ	ルカ、リリス（9章以降）
フレイル	敵ユニットのみ
スタッフ	敵ユニットのみ
ステッキ	ヨハネ
バトン	リリス

武器の攻撃範囲と高低差制限

武器の攻撃可能範囲は、基本的には前後左右の4方向となるものがほとんどだ。ただし、「横振りタイプ」の4つの武器は、ユニットの全方位8方向への攻撃が可能となる。

移動コマンドと同様に、攻撃コマンド実行時にもマップの「高低差による制限」が発生する。敵に隣接しているのになぜか攻撃できない場合は、この高低差制限によるものだ。高低への攻撃範囲は武器によってかなり差がある。武器の長さが短いものは高低差のある攻撃が苦手で、長い武器は有利と考えればいいだろう。最も高低差への攻撃が得意なのはボウとガンということになる。

なお、武器の攻撃範囲と射程は、スキル「エクストレンジ」でレンジアップすることができる。逆に、「暗闇」の状態異常になってしまうとぐんと範囲が縮小してしまうことも覚えておこう。



いくら隣接した敵でも高さが射程外では攻撃できない。移動後、1度攻撃範囲を確認してから実行しよう。



通常時のZOCはすべての武器で同じだが、「ZOC拡張時」には武器によって別の範囲に変化する。

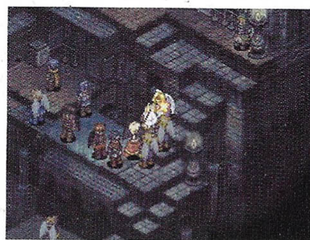
特殊特性を持った武器

武器のほとんどは隣接した1マスにしか攻撃できない。ただし、射出タイプの3つの武器とスピアは離れたユニットを攻撃できる「間接武器特性」を持っている。

ボウ、ウィップ、ガンの射出タイプ武器は、射程内であればどの相手でも攻撃が可能。ただし、ウィップとガンは目標との間の直線上にユニットがいる場合は攻撃できないので注意。ボウのみ「飛越」特性があるため目標のみを狙い撃てる。

スピアは射程内の直線上にいるユニットすべてにダメージが与えられる「貫通」特性を持った武器だが、同時に味方ユニットをも巻き込んでしまう（ダメージ1だが）ことを覚えておこう。

基本的に間接武器は攻撃対象が遠くにいるほど与えるダメージ量が少なくなってしまうが、ガンだけはどんなに距離が離れても100%のダメージが与えられる優秀な武器だ。


離れた場所から攻撃できる間接武器は便利だが、デメリットも兼ね備えていることに気をつけよう。

◆間接武器の距離とダメージ量変化

武器タイプ	ダメージ計算
ボウ	1マス遠くなるごとにダメージ量が10%ダウン
ウィップ	1マス遠くなるごとにダメージ量が10%ダウン
ガン	一律100%のダメージ
スピア	近接マスは100%ダメージで2マス目以降は70%ダメージ

武器タイプ別攻撃範囲一覧

攻撃コマンド解説の最後に、全15種類の武器タイプの攻撃範囲をすべて紹介しよう。

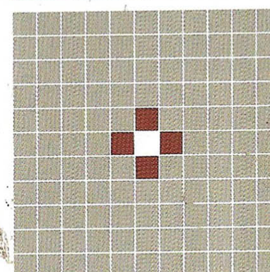
高低差の制限やレンジアップ時、暗闇時の攻撃範囲も表にまとめてある。レンジアップ時には飛越や貫通の特性が追加される武器もあるので注意しよう。

また、拡張時のZOC範囲も添えておくのでぜひ参考にしてほしい。



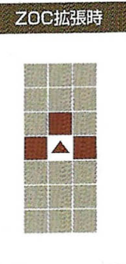
ステイエンの武器タイプであるレイピアは、レンジアップ時に貫通の特性を得ることができる。

■ 縦振りタイプ「ヘビーソード」：敵ユニット専用

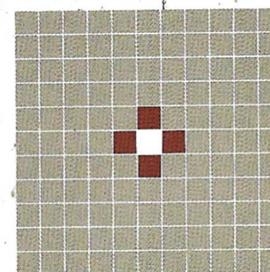


	基本 隣	基本 斜	レンジアップ 隣	レンジアップ 斜	暗闇 隣	暗闇 斜
範囲	1	—	1	—	1	—
上	2	—	3	—	1	—
下	2	—	3	—	1	—
特性	—		—		—	
注意	—					

ZOC拡張時

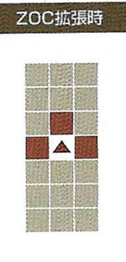


■ 縦振りタイプ「アクス」：ザイオン

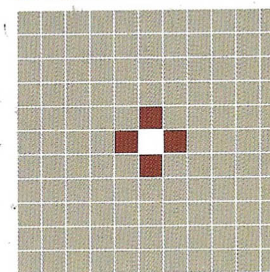


	基本 隣	基本 斜	レンジアップ 隣	レンジアップ 斜	暗闇 隣	暗闇 斜
範囲	1	—	1	—	1	—
上	2	—	3	—	1	—
下	3	—	4	—	2	—
特性	—		—		—	
注意	—					

ZOC拡張時

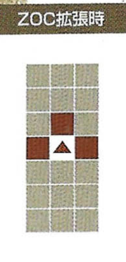


■ 縦振りタイプ「フレイル」：敵ユニット専用

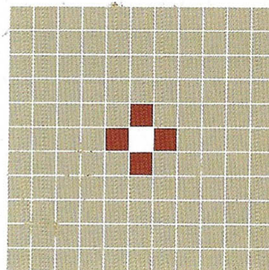


	基本 隣	基本 斜	レンジアップ 隣	レンジアップ 斜	暗闇 隣	暗闇 斜
範囲	1	—	1	—	1	—
上	1	—	3	—	1	—
下	3	—	3	—	2	—
特性	—		—		—	
注意	—					

ZOC拡張時



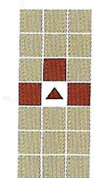
■ 縦振りタイプ「スタッフ」：敵ユニット専用



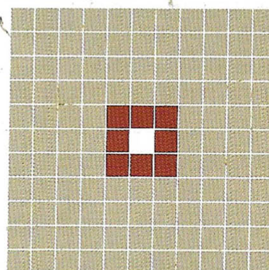
基本			レンジアップ			暗闇		
	隣	斜		隣	斜		隣	斜
範囲	1	—	範囲	1	—	範囲	1	—
上	1	—	上	2	—	上	0	—
下	1	—	下	2	—	下	0	—
特性：—			特性：—			特性：—		

注意：—

ZOC拡張時



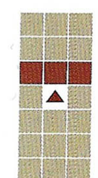
■ 横振りタイプ「ナイフ」：リプサリス



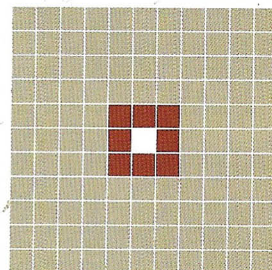
基本			レンジアップ			暗闇		
	隣	斜		隣	斜		隣	斜
範囲	1	1	範囲	1	1	範囲	1	1
上	1	1	上	2	2	上	0	0
下	1	1	下	2	2	下	0	0
特性：—			特性：—			特性：—		

注意：—

ZOC拡張時



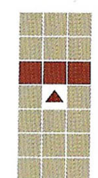
■ 横振りタイプ「ライトソード」：カイン、クレイス



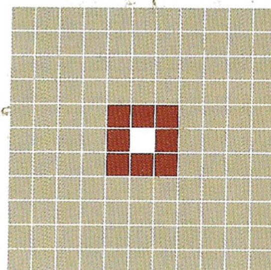
基本			レンジアップ			暗闇		
	隣	斜		隣	斜		隣	斜
範囲	1	1	範囲	1	1	範囲	1	1
上	1	1	上	2	2	上	0	0
下	1	0	下	2	1	下	0	0
特性：—			特性：—			特性：—		

注意：—

ZOC拡張時



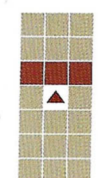
■ 横振りタイプ「ツインソード」：ベイル



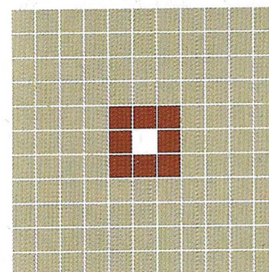
基本			レンジアップ			暗闇		
	隣	斜		隣	斜		隣	斜
範囲	1	1	範囲	1	1	範囲	1	1
上	1	0	上	2	1	上	0	0
下	1	1	下	2	2	下	0	0
特性：—			特性：—			特性：—		

注意：—

ZOC拡張時



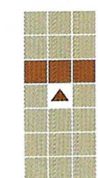
■ 横振りタイプ「バトン」：リリス



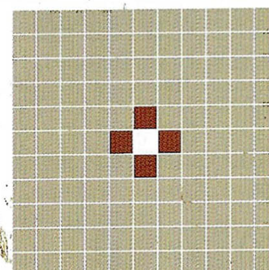
基本			レンジアップ			暗闇		
	隣	斜		隣	斜		隣	斜
範囲	1	1	範囲	1	1	範囲	1	1
上	1	1	上	2	2	上	0	0
下	0	0	下	1	1	下	0	0
特性：—			特性：—			特性：—		

注意：—

ZOC拡張時



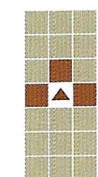
■ 突きタイプ「グローブ／クロー」：エクサル



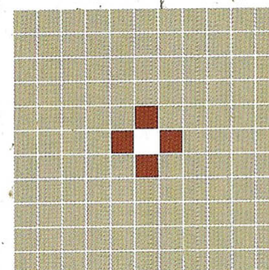
基本			レンジアップ			暗闇		
	隣	斜		隣	斜		隣	斜
範囲	1	—	範囲	1	—	範囲	1	—
上	1	—	上	2	—	上	0	—
下	1	—	下	2	—	下	0	—
特性：—			特性：—			特性：—		

注意：—

ZOC拡張時



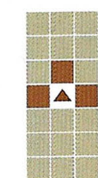
■ 突きタイプ「レイピア」：ステイエン



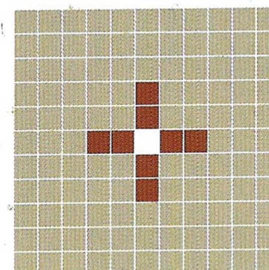
基本			レンジアップ			暗闇		
	隣	斜		隣	斜		隣	斜
範囲	1	—	範囲	2	—	範囲	1	—
上	2	—	上※	3	—	上	1	—
下	2	—	下※	3	—	下	1	—
特性：—			特性：貫通			特性：—		

注意：※対象位置により変動

ZOC拡張時



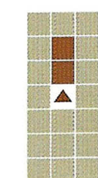
■ 突きタイプ「スピア」：ヴァルトス



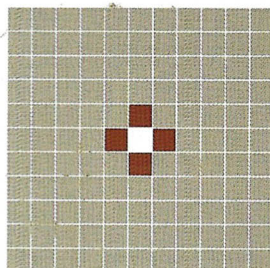
基本			レンジアップ			暗闇		
	隣	斜		隣	斜		隣	斜
範囲	2	—	範囲	3	—	範囲	1	—
上※	3	—	上※	4	—	上	2	—
下※	3	—	下※	4	—	下	2	—
特性：貫通			特性：貫通			特性：—		

注意：※対象位置により変動

ZOC拡張時



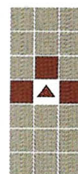
■ 突きタイプ「ステッキ」：ヨハネ



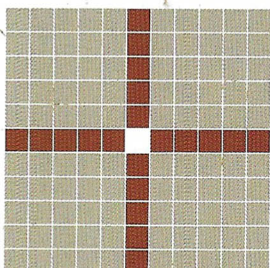
基本	隣	斜	レンジアップ	隣	斜	暗闇	隣	斜
範囲	1	—	範囲	2	—	範囲	1	—
上	1	—	上※	3	—	上	0	—
下	2	—	下※	3	—	下	1	—
特性：—			特性：—			特性：—		

注意 ※対象位置により変動

ZOC拡張時



■ 射出タイプ「ボウ」：シリア



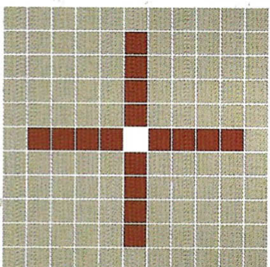
基本	隣	斜	レンジアップ	隣	斜	暗闇	隣	斜
範囲	5	—	範囲	6	—	範囲	4	—
上※	7	—	上※	8	—	上	6	—
下※	7	—	下※	8	—	下	6	—
特性：飛越			特性：飛越			特性：—		

注意 基本時射程距離は最大5
※対象位置により変動

ZOC拡張時



■ 射出タイプ「ガン」：キロタ



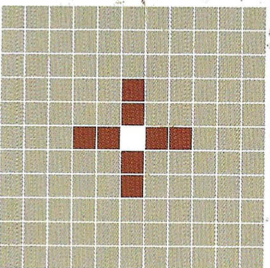
基本	隣	斜	レンジアップ	隣	斜	暗闇	隣	斜
範囲	4	—	範囲	4	—	範囲	3	—
上※	6	—	上※	6	—	上	5	—
下※	6	—	下※	6	—	下	5	—
特性：—			特性：飛越			特性：—		

注意 基本時射程距離は最大4
※対象位置により変動

ZOC拡張時



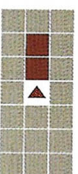
■ 射出タイプ「ウィップ」：ルカ、リリス（9章以降）



基本	隣	斜	レンジアップ	隣	斜	暗闇	隣	斜
範囲	2	—	範囲	2	—	範囲	1	—
上※	3	—	上※	3	—	上	2	—
下※	3	—	下※	3	—	下	2	—
特性：—			特性：貫通			特性：—		

注意 基本時射程距離は最大2
※対象位置により変動

ZOC拡張時





「特殊／スキル」コマンド　行動コマンド

「スキル」による「特殊」攻撃を加えるコマンド。各ユニットが発動できるスキルは、そのキャラクターが「装備しているスキル」か「装備ペインリングに備わっているスキル」のみだ。どんなに多くのスキルをマスターしていても、装備していなければ発動できないことを覚えておきたい。

スキルの発動には、パラメータ「PP（ファントムペイン）」を消費するものが多い。

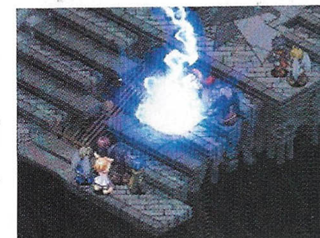


スキルの付け替えは、自由行動パートの「STATUS」コマンドか自軍フェイズの初めにできる。

スキルの種類と効果

スキルとは、PPを使用することで武器や道具による物理攻撃にはないさまざまな特殊効果を得ることのできる力だ。その力は敵への直接的な攻撃はもちろん、攻撃補助的な能力や味方ユニットを回復させるといった能力を持つものもある。

スキルの種類は以下の図のようなタイプに分類される。大きく分けて「自動系（AUTO）」と「発動系（COMMAND）」のふたつに分類されるが、それぞれの中でもさらに細分化ができる。次ページからはそれぞれのタイプの効果を解説しておこう。



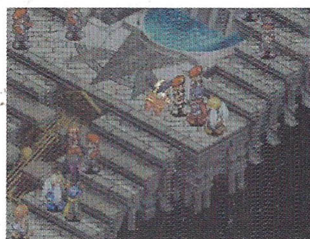
過去のシリーズにおける「魔法」や「潜在」といった特殊能力を、ひとつにまとめたものと考えよう。

- 自動系スキル（AUTO SKILL）
  - 通常型（NORMAL）
  - 特殊型（SPECIAL）
- 発動系スキル（COMMAND SKILL）
  - 支援型（ASSIST）
  - 旧時型（ANCIENT）
    - 攻撃型（ATTACK）
    - 回復型（ALIVE）
  - 異種型（ANOTHER）

◆自動系通常型スキル

装備すれば戦闘中に常時発動する能力。効果はそのスキルが持つ「条件」に達すると発生する。キャラクターのレベルアップによる成長でのみ修得可能。また、このタイプのスキルはPPの消費が不要だ。

「自動反撃」「自動回復」や「飛行移動」「背後攻撃」などがこのタイプに当てはまるスキルとなる。なお、このタイプのスキルは「瀕死」状態になると発動できなくなるので注意が必要だ。


装備しておくだけで効果を発揮してくれる便利なスキル。マップに応じて装備し直したい。

◆自動系特殊型スキル

常時発動する自動系スキルの中でも特異な能力を持つものを指す。効果はそのスキルが持つ「条件」に達すると発生する。こちらもPPを消費しない。

具体的には「サクリファイス」「サバイブペイン」「ブラッドメモリ」「コマンドバンク」の4つがこのタイプのスキルとなる。


アラギはバスカリングによる自動系特殊スキル「サクリファイス」で必ず復活する。

◆発動系支援型スキル

武器攻撃に対する支援効果を発生するスキル。攻撃範囲を広げたり、相手の待機型を無効にするなどの追加効果をもたらす。

「エクストレンジ」「リアクイレイス」「ガードイレイス」「ノックバック」の4つがこのタイプのスキルで、すべてペインリングに備えられているスキルだ。



「エクストレンジ」は、武器によっては攻撃範囲とともに貫通や飛越などの追加特性も加えてくれる。

◆発動系旧時攻撃型スキル

武器攻撃に対して追加効果を発生するスキル。「エモフレア」「ソリッドブリザ」など攻撃力自体を上昇させるものと、「ダーク」「パニック」など攻撃と同時に状態異常効果を与えるスキルがある。

このタイプのスキルは、自動系スキル「スキルマスター」を装備することでスキル本来の発生・効果範囲が使用できる。また、ダメージがアップするものもあるので注意しよう。



旧時系スキルをメインに使用させるキャラクターには、「スキルマスター」を装備させたほうが効果的だ。

◆発動系旧時回復型スキル

発動させることによって癒しや保護の効果を発生させるスキル。

「ヒール」や「フィズバリア」などのほかに「リザレクション」もこのタイプのスキルだ。こちらも、自動系スキル「スキルマスター」を装備することで、スキル本来の発生・効果範囲を使用することが可能となる。さらにヒールなどの回復系は、その効果も非装備時の3倍となるのでお得だ。


いざというときのために、複数のキャラクターが「ヒール」を使えるようにしておくと便利だ。

◆発動系異種型スキル

世の理では許れない力が発生するスキル。

ペインリングを装備できない「アンノウン（ヨハネとヴァルトス）」種のみが覚えるものや、ペインリングに備わっていても「リングコマンド」でしか発動させられない特殊なものがほとんどだ。


破壊的な力を解放する異種系スキルの威力。物語終盤にならないとお目にかかれないものが多い。

スキルの習得方法

スキルは下にまとめた3つの方法によって修得・習得が可能だ。

スキルの獲得数には制限がないが、キャラクターによって覚えられるものと絶対に覚えられないものがある。また、いくつスキルを覚えようとも装備できる数には限りがある。状況に応じて戦闘中に装備し直すのが賢い戦法となることを覚えておこう。



早くスキルをマスターするためには「自由戦闘」で何度もスキルを発動させるのもひとつの手だ。

修得・習得方法	説明
キャラクターの成長	キャラクターが戦闘で得た経験値を使ってレベルアップしていくと、それぞれに定められたレベルに設定されたスキルが修得できる。成長により覚えるスキルは「自動系」のものがほとんどだ。 ➡P.175
装備ペインリングのスキルをマスターする	ペインリングに備わっているスキルは、そのリングを装備している間だけ使える。リングによるスキルは何度も発動することで、装備者に「熟練度」が蓄積される。そして、各スキルによって設定された上限に達すると「マスタースキル」となり、リングがなくても自由に装備できるようになる。
ラーニング（ヨハネ、ヴァルトスのみ）	リングを装備できないヨハネとヴァルトスのみ持った能力。戦闘中に他のユニット（敵味方問わず）がスキルを使用する場面を「見る」ことで、熟練度を蓄積させてスキルを習得する。ただし、ラーニングできるのは「旧時系」スキルのみ。また、複数のスキルをラーニングすればまったく新しいスキルを修得することもある。 ➡P.069

「特殊／リング」コマンド　行動コマンド

「ペインリング」に秘められた力を解放し、特殊な効果を発生させるコマンド。

「リング」コマンドは「スキル」コマンドとよく似ているが、使用法や手順などに制限があるので注意して発動させないと空振りに終わり、むだに行動力を消費してしまいやすい。まずは、ペインリングの能力をしっかりと理解してからこのコマンドを使いこなすようにしたい。



効果的に使えば絶大な威力と効果を期待できる「リング」コマンド。よく考えて発動させよう。

ペインリングの入手と装備

ペインリングは謎の力を秘めた希有なアイテムでショップでは購入できないため、シナリオ序盤ではなかなか入手できないはずだ。リングは、イベントや戦闘で敵を倒した際の戦利品として入手する。

入手したリングはアクセサリや消費アイテム同様自軍共有のアイテムとなり、どのキャラクターに装備させてもいい。装備できるリング数は最大3つだ。ただし、一部のリングには、特定のキャラクターにしか使いこなせない能力を持ったものもあるので注意が必要だ。なお、アンノウン種族のヨハネとヴァルトスはペインリングが装備できないため、このリングコマンドは使えない。

リングは戦闘中でも装備変更が可能だが、一度このリングコマンドを使用してしまうとその戦闘中は使えなくなり、取り外すこともできなくなるので注意が必要だ。



誰にどのペインリングを装備させるかを、しっかりと考えないと宝の持ち腐れとなってしまう。



リングコマンドを発動させてしまうとその戦闘中ではまったく使えなくなる。付随したスキルも使用不可。

ペインリングの能力と種類

ペインリングの多くは、ふたつの能力が秘められている。ひとつはリングに備わっている「スキル」を使用できるようになること。ただし、極まれにこの「スキル」が備わっていないものも存在する。そして、もうひとつの能力が、リングそのものの能力を解放する「リングコマンド」だ。

このリングコマンドの性質によって、ペインリングは大きく2種類に分類される。



マスターしていないスキルでも使用できるようになるペインリングはありがたい存在だ。

◆独立型（召喚／発行）ペインリング

「独立型」ペインリングとは、そのペインリング単独でリングコマンドの発動が可能なもの。もっとわかりやすく言えば、「ペインキラー」➡P.048が戦闘フィールド上に滞在していなくても使えるリングコマンドを持ったリングということになる。リング装備ウィンドウで「銀色」に表示されるものが独立型ペインリングだ。

このタイプには、ペインキラーを召喚させるリングコマンドを持ったペインリングも当然含まれる。それらのリングは「独立召喚型」と呼ばれるが、呼び出せるペインキラーによって使用者が限定されるため装備者をよく考える必要がある。そして、もうひとつの「独立発行型」はスキルコマンドと同じようにリングコマンドでも特殊効果を発揮できるタイプのリングだ。独立型ペインリングのリングコマンドでは「PP」の消費が必要となる。



リングコマンドの発動には、まず独立召喚型リングによる「ペインキラー」の召喚が条件になるものが多い。



独立発行型リングのリングコマンドの効果には特殊なものが多い。うまく使いこなせばかなり有利になる。

◆依存型ペインリング

「依存型」ペインリングは、リング装備ウィンドウで「金色」に表示されているものだ。依存型ペインリングのリングコマンドは、フィールド上にペインキラーが滞在していなければ効果をなさない。つまり、ペインキラーの力を借りて効果を発揮するリングコマンドだと考えればいいだろう。

独立型と違ってこの依存型ペインリングの使用で難しいのは、連携可能なペインキラーがリングによって「異なっている」こと。各リングの説明コメントを読んでも非常に難解な言葉が刻まれているだけで、まるで意味がわからない人も多いはず。じつはあの文章には一定のルールに基づいた秘密が隠されているのだ。➡P.169

また、依存型ペインリングのリングコマンドの発動にはPPではなく、ペインキラーの滞在「CT」が使用される。ペインキラーの残り滞在CTがリングコマンドの消費CTに満たなければ、発動させてもまったく何も起こらないので注意したい。



リングコマンドを選択して、その効果範囲が自分にしかないものは使用できないことが多い。



使いたいリングコマンドが、どのペインキラーに対応しているのかを知ることが重要なポイントとなる。

ペインキラーの能力

「ペインキラー」はリングコマンドの能力の中でも特殊な存在で、発現者の深層意識に存在する「影」を具現化したものだ。

ペインキラーは「独立召喚型」ペインリングのリングコマンドを発動させることで召喚できる。発現したペインキラーは「32CT（発現CT含む）」の間、フィールド上に滞在し、依存型ペインリングのリングコマンドに絶大な力を与える。ただし、この滞在CT数は通常の行動はもちろん、リングコマンドの使用で簡単に減ってしまうので注意が必要だ。



強力なパワーを秘めたペインキラーだが、その滞在時間は意外に短い。発現タイミングをよく考えよう。

ペインキラーの種類とランク

ペインキラーの発動が可能な独立召喚型ペインリングの数は全部で9個ある。じつはそのすべてが実際にペインキラーを呼びだせるキャラクターが決められているのだ。

ペインキラーのうち、完全に特定のキャラクター専用のペインキラーは「Sランク」、攻撃タイプ別（縦振り、横振り、突き、射出の4種類）キャラクター専用のペインキラーは「Aランク」に分類される。フィールド上には同時に「自軍側1体」「敵軍側1体」のペインキラーしか召喚できない。ただし、Aランクが召喚中は、上位のSランクペインキラーで強制的に入れ替えることが可能だ。なお、AをAで、SをSで入れ替えることはできない。



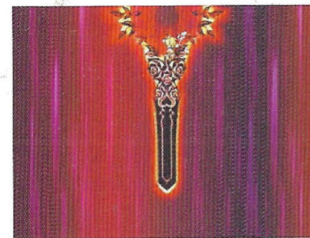
Aランクのペインキラー滞在中はSランクで入れ替え可能。Aランクのものはその場で消滅する。

ペインリング名	ペインキラー	ランク	召喚可能キャラクター
神をも滅する剱	ベルカティア	?	?
神威の剱	ティアー	S	カイン専用
拷責の神音	パクトゥス	S	ベイル専用
覇道を叫ぶ雷光	カオシーカー	S	?
冥府より来る者	ドラッグル	S	アラギ専用
裁きの鉄槌	テュラント	A	「縦振り」攻撃タイプキャラクター専用
滅びの冥歌	ラプソドス	A	「横振り」攻撃タイプキャラクター専用
盟約の協定	ジェント	A	「突き」攻撃タイプキャラクター専用
破滅の降罪	ラムノス	A	「射出」攻撃タイプキャラクター専用

ペインキラーとのコラボレーション攻撃

ペインキラーとのコラボレーションで発動する依存型ペインリングのリングコマンドは、実際はユニットが発動するのではなく滞在するペインキラーが発動している。ただし、ペインリング「募る想いの告白」のリングコマンド「コンフェション」だけは、ユニットとペインキラーが協力した攻撃が発生する。これが「コラボレーション攻撃」だ。

この攻撃は滞在するペインキラーに対応したキャラクターが実行しなければ発生しないので気をつけよう。コラボレーション攻撃を発動させるとそれぞれのペインキラーの紋章の影がMAP上に広がり、ペインキラーとキャラクターの連携攻撃の派手なムービーを見ることができる。なお、強烈な威力を持ったコラボレーション攻撃だが、Sランクペインキラーの場合は発動キャラクターのバイオリズムが好調期でなければ完全な効果を発揮できない。使うときにはバイオリズムを十分に意識して発動させたい。


ド派手なムービーとともに強烈無比な攻撃が敵に加えられる。うまく使えば格段に戦闘が楽になるぞ。



召喚中のペインキラーの種類をよく確認して使用ユニットを決めたい。バイオリズムもしっかりチェック。

▶「道具」コマンド 行動コマンド

「消費アイテム」を使用するコマンドだ。

消費アイテムは自軍ユニットで共有しているので、誰がどのアイテムを使用してもかまわない。ただし、移動や攻撃のコマンドと同様に、基本的には1ターンで同じユニットが連続で使うことはできないので注意しよう。

消費アイテムには自軍ユニットの「ステータス回復」以外にも、敵を「ステータス異常」にしたり直接ぶつけて「物理攻撃」を加えるためのものもある。「道具」コマンドによる「ステータス異常攻撃」は実行ユニットのバイオリズムが好調期にしか成功しない。逆にレンガなどによる「物理攻撃」は敵味方のバイオリズムに関係なく100%成功することを覚えておこう。

道具コマンドも発動系スキル同様、自動系スキル「ツールマスター」を装備しなければ効果範囲が極端に狭いので注意が必要だ。


どんな状態でも確実に敵に固定ダメージを与えられる「道具」コマンドは、じつはかなり役に立つ存在。



「ツールマスター」を装備していなければ、隣接ユニットにしか道具コマンドは使用できない。

特殊コマンドによる操作 特殊コマンド

バトルパートでのコマンド操作には、「システムコマンドウィンドウ」と「行動コマンドウィンドウ」で選択するもののほかに、カーソルとコントローラの各ボタンの組み合わせで決定する「特殊コマンド」がある。

この特殊コマンドには、うまく使いこなせば格段にプレイが楽になるものはもちろん、絶対に覚えておかなくてはならない重要な操作も含まれている。

ここでは特殊コマンドといくつかの便利な機能の解説をしておこう。



「向きの変更」と「待機型の変更」は確実にこなせるようにしておこう。最重要コマンドともいえるぞ。

選択ユニットの変更 L2ボタン R2ボタン

特殊コマンドはカーソルをユニットに合わせてから操作するものがほとんどだ。

目的となる「ユニットの選択」は方向キーでカーソルを動かしてもいいが、L2ボタンR2ボタンを使えばユニットが順番に変更される。これはさまざまなウィンドウ画面に共通する基本操作なので、しっかりと覚えておこう。状況に応じてカーソル移動とL2ボタンR2ボタンを組み合わせればぐっと操作が速くなるはずだ。



自軍の初期配置前には、1度敵軍ユニットにざっと目を通してから配置と編成を考えたい。

確認モード マップ上で□ボタン

ユニットの立っていないマップ上で□ボタンを押せば「確認モード」になる。□ボタンを続けて押せば自軍／敵軍／モード解除と切り替わる。

これは各キャラクターの行動状態を確認するもので、その段階での行動回数の残りや選択可能な行動コマンドが一目でわかるようになっている。ユニットの数が増えてくると行動漏れのユニットが発生しがちだ。全員の行動選択が終了したかはこのコマンドで確認しよう。また、このモードでは同時にZOCの発生状況も確認できる。もちろん敵ユニットのZOCも確認可能。密集したエリアで移動先を探すときなどに便利だ。



終盤になると味方ユニットも最大で8人出撃できるようになる。誰がまだ行動していないか確認したい。

ショートカット ユニット上でL1ボタン＋各ボタン

行動コマンドは、行動コマンドウィンドウを出さなくても「ショートカット」で呼び出すことが可能だ。

行動させたいユニットにカーソルを合わせてL1ボタンを押せば、ユニットの右に移動／△ボタン、攻撃／○ボタン、特殊／×ボタン、道具／□ボタンの各コマンドのショートカットボタンが表示される。



各コマンドに割り当てられたボタンを覚えてしまえば、かなりの時間短縮につながるだろう。

ユニット向き変更 ユニット上でR1ボタン＋方向キー

戦闘においてユニットの向きが重要な意味を持っていることは、これまでの解説で理解できているだろう。安全かつ確実に戦闘を有利に進めるためには、「ユニットの向き変更」を頻繁に行う必要がある。

ユニットの向き変更は、ユニットを選択してR1ボタンを押したまま方向キーで選択すればいい。敵ユニットもこちらと同様、できる限り側面や背後に回り込んで攻撃を加えようとしてくる。ユニットの行動を終えたら、必ず向きを修正される癖をつけておきたい。また、物理攻撃を加える場合も、しっかりと相手の方向に向き直してから攻撃しなければ意味がないことを覚えておこう。



敵を撃破したあと、まだ近くに別の敵がいる場合は、そちらからの攻撃を想定し、向きを修正しておこう。

待機型変更 ユニット上でL1ボタン＋○ボタン or ×ボタン

敵から攻撃を受けた際の対応方法を設定するコマンドが「待機型変更」だ。

待機型は基本的には「反撃」か「防御」の2種類だが、バイオリズム好調期には「反撃→先制」、「防御→回避」に自動的に変化する。戦況に応じて頻繁に待機型を変更させることで戦闘を有利に進めるようにしたい。ただし、待機型の効果は物理攻撃に対するもので、スキルによる特殊攻撃や道具による攻撃には効果がないので注意したい。待機型の変更は、ユニットを選択してR1ボタンを押したまま○ボタンで反撃／先制、×ボタンで防御／回避に切り替わる。なお、敵フェイズ中でも×ボタンを押し続ければ変更が可能だ。

通常時待機型／反撃

敵の攻撃に対して反撃する。ただし、射程外には反撃できない。攻撃は確実に受ける。反撃成功時は反撃した方向を向き、反撃不能時は元の方向を向く。

バイオリズム好調時待機型／先制

敵の攻撃に対して先制行動する。ただし、射程外には攻撃できない。攻撃は確実に受ける。攻撃成功時は攻撃した方向を向き、攻撃不能時は元の方向を向く。

通常時待機型／防御

敵の攻撃に対して防御行動をとる。ダメージを20%軽減できる。攻撃は確実に受ける。防御後は元の方向を向く。

バイオリズム好調時待機型／回避

敵の攻撃に対して回避行動をとる。確実に敵の攻撃をかわすことが可能。回避後は元の方向を向く。

ステータス画面表示と装備変更　ユニット上で○ボタン

各ユニットのステータスはカーソルを合わせれば表示される。だが、このデータは簡易的なもので、装備品や使用スキルなどの情報はわからない。システムコマンドの「リスト」を見ても表示されるのは簡易ステータスのみだ。実は全ユニットの詳細なステータス画面は、カーソルをユニットに合わせて○ボタンを押せば表示されるようになっている。キャラクターの変更はL2ボタンR2ボタンだ。

この画面は自由行動パートの「STATUSコマンド」とまったく同じ機能を有している。自軍フェイズの初め（だれも行動させていない状態）なら、自由行動時同様すべての装備の変更が可能。つまり、状況に応じてスキルやアクセサリを自由に装備し直せるのだ。このことを知っているのと知らないのでは戦略的に大きな差が出てくる。ぜひ、試してみてほしい。なお、このステータス画面は敵ユニットの情報も閲覧可能。装備変更はもちろんできないが、敵の装備スキルなどを確認するのに重宝するはずだ。



すべての装備が変更できるが、1度リングコマンドを使用してしまったペインリングは取り外せない。



敵ユニットの詳細な情報もこの画面で確認できる。どんなスキルを持っているのかはここで確認しよう。

ステータス変化

ユニットは、敵の攻撃によって「HP」が減少したり特殊攻撃や道具による攻撃によってダメージを受けると、さまざまな「体力異常」や「状態異常」に陥ってしまい「ステータス変化」を起こす場合がある。

また、「ステータス変化」には、スキルの特殊効果によってバリアを貼ったりZOCを広げたりして、「ステータスアップ」を図る特殊なものもある。

つまり、ステータス変化は、異常をもたらすものは「異常系」、特殊な効果をもたらすものは「特殊系」と2系統に分けることができるのだ。ステータス変化は、さまざまなメリット／デメリットをユニットにもたらす。

ここではすべてのステータス変化の種類と内容を解説していこう。



複数ユニットが状態異常にかかると一気に大ピンチだ。真っ先に「キュアトリート」などで治療すること。



ユニットのステータスに有利に働くスキルをかけることもできる。有効CT数に気を配ろう。

異常系体力型ステータス変化

体力（HP）に関係するステータス変化。

ユニットはHPの減少によって「3段階」の状態に変化する。状態変化は見た目だけでなく戦闘能力にも影響を受けるため、深くダメージを負ったユニットは早急に回復させる必要がある。

ステータス状態	説明
通常	HPが充分にある正常な状態。キャラクターの持てる力をすべて発揮できる。
瀕死	HPが1／3以下になると瀕死状態となり、しゃがみ込んでしまう。通常・特殊どちらの攻撃もダメージ・効果が「－10％」される。道具による攻撃は影響を受けない。「自動系通常型スキル」の効果が無効になる。「瀕死無効化」特性のアクセサリを装備していればデメリットを無効化できる（HPは回復しない）。
戦闘不能（死亡・撤退）	HPが0になって死亡、または撤退した状態。復活できる特殊なスキルをかけている状態以外は、その戦闘には復帰できない。戦闘不能となったキャラクターはバトルパート終了時の「レベルアップ」に参加できない。

異常系行動型ステータス変化

戦闘時の行動に関係するステータス変化。

このステータス異常にかかると行動コマンドが使用できなくなるというかなり特殊なステータス変化だ。旧時系攻撃型スキルの特殊攻撃によってもたらされ、解除手段はフェイズの経過以外にはない。

ステータス状態	説明
移動禁止	移動コマンドが1フェイズ禁止される。旧時系攻撃型スキル「ムーブシール」によってもたらされる。
攻撃／特殊禁止	攻撃／特殊コマンドが1フェイズ禁止される。旧時系攻撃型スキル「アタックシール」によってもたらされる。
道具使用禁止	道具コマンドが1フェイズ禁止される。旧時系攻撃型スキル「アイテムシール」によってもたらされる。

異常系魅了型ステータス変化

敵に魅了されてしまうという非常にまれなステータス変化。

このステータス異常にかかったユニットは、そのフェイズ間はかけた相手が操作可能になる。異種系スキルによってもたらされ、解除手段はフェイズの経過以外にはない。

ステータス状態	説明
魅了	魅了されて現フェイズのみ相手に操作される。異種系スキル「アドファシネ」によってもたらされる。

異常系状態型ステータス

特殊攻撃やアイテムによる攻撃で異常変化をもたらされたステータス。

このステータス異常にかかると大幅にキャラクターの戦闘能力に制限がかかる。CTの経過ですべての異常は解除されるが、早急に復帰させる手段を取ったほうがいいだろう。

なお、異常系状態型のステータス異常同士なら異常が重複することはない。表の最初の「石化」が最も優先度が高く、以下順番に優先度が低くなっている。

ステータス状態	説明	解除
石化	一切の行動が不能となる。物理攻撃と回復手段を受けつけない。HP0になっても死亡／撤退とならない（解除時に反映される）。ZOCが発生しない。移動時の障害物になる。待機型が無効になる。	18CT経過 スキル「キュアトリート」 消費アイテム「生命の秘薬」「柔軟剤」
PP凍結	PPが必要となる行為（発動系スキルの使用、独立型ペインリングのリングコマンド使用）が不能となる。	24CT経過 スキル「キュアトリート」 消費アイテム「生命の秘薬」
混乱	操作不能となり、敵味方区別なく勝手に行動する。ZOCが両軍に対して有効となる。移動時の障害物になる。ダメージを受けると解ける。	32CT経過 スキル「キュアトリート」 消費アイテム「生命の秘薬」
リング封印	装備しているペインリングを封印し、リングによるスキルとリングコマンドの使用を禁止する。	40CT経過 スキル「キュアトリート」 消費アイテム「生命の秘薬」
麻痺	麻痺状態となり、行動力を「1」しか消費できなくなる。移動時の障害物になる。待機型が無効になる。	24CT経過 スキル「キュアトリート」 消費アイテム「生命の秘薬」「抗生剤」
毒	毒を受け、8CT経過ごとに1／10のHPを消費する。	32CT経過 スキル「キュアトリート」 消費アイテム「生命の秘薬」「毒消し」
睡眠	睡眠状態となり、一切の行動が不能となる。ZOCが発生しない。移動時の障害物になる。待機型が無効になる。ダメージを受けると解ける。	40CT経過 スキル「キュアトリート」 消費アイテム「生命の秘薬」「気付け薬」
リズムブレイク	バイオリズムが破壊され、好調期が一切無効化される。	40CT経過 スキル「キュアトリート」 消費アイテム「生命の秘薬」「クロックリペア」
暗闇	暗闇状態となり、攻撃範囲が縮小される。ZOC範囲が縮小となる。移動時の障害物になる。防御／回避の待機型が無効になる。	18CT経過 スキル「キュアトリート」 消費アイテム「生命の秘薬」「目薬」
ATKダウン	ATKのパラメータが「－30%」となる。	40CT経過 スキル「キュアトリート」 消費アイテム「生命の秘薬」「湿シップ」
MAGダウン	MAGのパラメータが「－30%」となる。	40CT経過 スキル「キュアトリート」 消費アイテム「生命の秘薬」「頭痛薬」
ZOC消失	ZOCが発生しなくなる。	40CT経過 スキル「キュアトリート」 消費アイテム「生命の秘薬」

特殊系防御型ステータス変化

特殊系のステータス変化はユニットに有利な効果をもたらすものだ。

この防御型のステータス変化は、バリアをユニットに張り、「48CT」の間1度だけ攻撃を防いでくれる効果を発揮する。なお、好調期で確実に回避できるときは発生しない。

ステータス状態	説明
物理バリア	物理攻撃によるダメージを1度だけガードするバリアが発生する。旧時系回復型スキル「フィズバリア」によってもたらされる。
魔法バリア	特殊攻撃によるダメージを1度だけガードするバリアが発生する。旧時系回復型スキル「スピリバリア」によってもたらされる。
無敵バリア	すべての攻撃によるダメージを1度だけガードするバリアが発生する。旧時系回復型スキル「パフェクバリア」によってもたらされる。

特殊系拡張型ステータス変化

ZOCを拡張するステータス変化。

旧時系回復型スキル「オーライクスト」によってもたらされ、対象ユニットのZOCが「48CT」の間飛躍的に拡張する。

なお、ZOCが拡張した状態であっても旧時系攻撃型スキル「オーライレイス」による異常系状態型ステータスを受けてしまうと、ZOCが消失してしまうので注意。

ステータス状態	説明
ZOC拡張	ZOCが拡大する。旧時系回復型スキル「オーライクスト」によってもたらされる。

特殊系復活型ステータス変化

HPが0になっても1回だけ復活し、死亡・撤退を回避できるステータス変化。

旧時系回復型スキル「リザレクション」によってもたらされ、「48CT」の間なら必ず復活することが可能となる。極少数のペインリングしか持っていない能力だ。

ステータス状態	説明
復活	HP0になっても瞬時に回復し、死亡・撤退を回避できる。旧時系回復型スキル「リザレクション」によってもたらされる。

バイオリズムの与える影響

ユニットが持つ「バイオリズム」は、戦闘中のさまざまな要素に強い影響を与える。バイオリズムを意識して戦うことは戦闘における最重要ポイントなのだ。

すべてのユニットは必ず固有のバイオリズムの「好調期」が設定されている。この好調期はアクセサリを装備することで複数時に増加させることが可能だ。

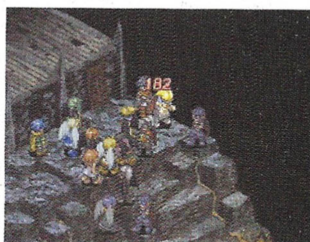


キャラ固有のバイオリズム好調期と異なる時間を追加するアクセサリを優先して装備させよう。

待機型の変化

バイオリズムが好調期になったユニットは「待機型」が自動的に変化する。

待機型「反撃」が相手の攻撃前に先に攻撃できる「先制」になるのはありがたい効果だが、こちらが攻められる側の場合はなかなかうまくいかない。むしろ、有効に使いたいのは待機型「防御」が「回避」になることだ。この待機型のときは100％敵からの攻撃を回避してくれる。じつはこれはこちらが攻撃する場合でも同様の効果を発揮する。つまり、待機型を回避にしたキャラで好調期に物理攻撃を加えれば、相手の反撃を必ずよけてくれるということだ。先制にしておくと反撃を受けてしまうので、好調期は必ず回避にしておくことを忘れないようにしたい。



すべてのユニットを好調期だけに攻撃させれば驚くほど楽になる。ただ、特殊攻撃は効果がないので注意。

状態異常攻撃の成否

スキルや消費アイテムによって毒や睡眠などの状態異常を加える攻撃は、必ずしも成功するとは限らない。むしろ失敗に終わる確率のほうが高い。これはこの成否判定にもバイオリズムが影響しているからだ。

状態異常攻撃はリングコマンドによるものは必ず成功するが、通常のスキルや消費アイテムの場合は使用者のバイオリズムが好調期でなければ必ず失敗に終わる。また、防御側のバイオリズムが好調期でも失敗するのでよく確認してからにしたい。さらに、スキルマスターを装備していない場合は、自分よりMAGの低い相手にしか成功しない。

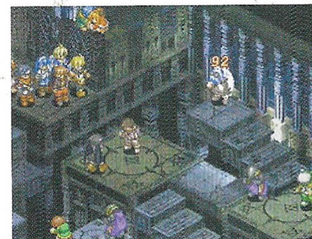


好調期に状態異常をしかければほぼ確実に成功する。うまく使えば無駄な戦闘を回避することが可能。

コラボレーション攻撃の威力

Sランクペインキラーとリングコマンド「コンフェション」によるコラボレーション攻撃の威力もバイオリズムに影響を受ける。

コラボレーション攻撃は通常期に攻撃を発動してもそれほど大きなダメージが与えられない。これはコラボレーション攻撃のダメージ計算が、通常期にはユニットの基本数値を使用することによるものだ。しかし、バイオリズム好調期だけはすべての装備の追加パラメータを含めた数値で計算される。その威力は倍以上になるものも多い。コラボレーション攻撃は好調期に……忘れないように。



バイオリズム好調期に発動したコラボレーション攻撃の威力は破壊的。ただし、残りCTも意識しておこう。

戦闘結果

バトルパートをクリアすれば「戦闘結果画面」になる。

戦闘結果ではその戦闘で入手した「クリア＆ボーナス経験値」「クリア＆ボーナスMONEY」とともに「経過CT」と「ランク」が表示される。ランクにはS・A・B・Cの4段階があり、右にまとめた条件を元に判定される。本作では高ランクを取ることによるボーナスポイントやアイテムなどがないため、ランク評価はそれほど気にする必要はないが、あまりに低いランクばかりの場合は、自分の戦い方を考え直したほうがいいだろう。

+CHECK POINT+

ランク評価の判定要素

①設定されたCTを満たせない
➡ **Aランクにダウン**

②1人でも戦闘不能ユニットがある
➡ **Bランクにダウン**

③上記の2つとも満たしてしまう
➡ **Cランクにダウン**

レベルアップ

バトルパートの締めくくりがこの「レベルアップ画面」だ。

レベルアップに必要な経験値は全ユニット共有の数値となり、プレイヤーが任意でレベルアップさせるキャラクターを選択できる。また、レベルアップ時にはパラメータポイントが「2」与えられ、任意の項目に振り分けることが可能だ。キャラクターのタイプに合わせて成長させよう。経験値は「持ち越し」が可能なため、後の自由戦闘などでよく考えてからレベルアップさせることもできる。



誰をレベルアップさせるかはプレイヤーの判断次第。ただし、戦闘離脱ユニットは参加できないので注意。

実戦戦術ポイント解説

システム解説の最後として実戦で有効な戦術をアドバイスしておこう。戦略の基本から知っておけば役に立つ小技まで重要ポイントをまとめておく。

キャラクター育成は割り切りが必要

レベルアップでユニットを成長させる際には、プレイヤーが任意のパラメータに2ポイントを振り分けることができる。

ここではあれやこれやと悩んでバランスを考えるよりは、はっきりと育成方針を決めて割り振っていきたい。キャラクターによって「体力＆物理攻撃型」と「回復＆スキル攻撃型」に分けてしまうのだ。基準となる要素はズバリ「スキルマスター」を覚えられるかどうか。一部の攻撃・回復型スキルはスキルマスターがあれば断然威力がアップする。これを基準にユニットを分けて、「HP＆ATK」か「PP＆MAG」にポイントを集中させよう。

+CHECK POINT+

スキルマスターを修得するユニット

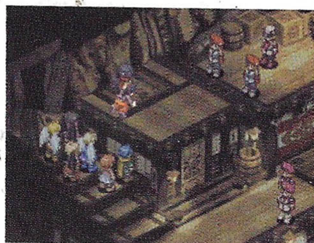
- ●ヨハネ：修得済み
- ●ルカ：LV14で修得
- ●シリア：LV18で修得
- ●リリス：LV22で修得
- ●ステイエン：LV26で修得
- ●ヴァルトス：修得済み
- ●リプサリス：修得済み

効果的な初期配置を考える

バトルパートにおける最初の作業が「初期配置＆編成」。ここでの効率的なユニット配置がその後の戦闘展開の重要なポイントとなることは言うまでもない。

初期配置の基本はやはり前面にHPの高い攻撃型ユニット、その後ろに回復役のユニットをつける形。ヨハネなど強力な攻撃系スキルを持つキャラクターは前面に配置してもいいだろう。2部隊に分けるときはバランスを考えて配置したい。

体力型ユニットは待機型を反撃にして進めたほうが早く戦闘がクリアできる。ただし、敵に横振りや射出の武器タイプが多い場合は防御にしておいたほうがいい。なお、移動力の高いエクサルはどうしても突出しがちだ。あまり序盤で孤立されてはあとで苦戦するので注意して移動させよう。



カイン、エクサル、ザイオンなどの体力型ユニットを前面に配置させるのが基本パターンだ。



攻撃型ユニットが接近するまで、シリアやキロタなどの遠距離攻撃で相手のHPを削っておこう。

敵ユニットの行動パターン

本作の戦闘では基本的に敵ユニットは自ら動いて接近はしてこない。初期配置位置から移動して攻撃の届く範囲にこちらのユニットが進入してきたら、初めて行動を起こすのだ。また攻撃の優先順位では、最もダメージを負ったユニット、または側面や背面を突けるユニットを狙ってくる。なお、好調期で待機型回避のユニットには物理攻撃をしない（アイテム攻撃は行う）。

こうした敵ユニットの行動パターンを理解していれば、こちらも落ち着いて戦略が立てやすくなるはずだ。



撤退ユニットが多くなって人数的に苦しいときは、ひとりずつおびき出して攻撃するのも有効な作戦だ。

目標を決めて効率良く

勝利条件が「ターゲットを倒せ」の場合はターゲットユニットのみを倒せばクリアとなる。ただ、心情的にできるだけ多くの敵を倒して経験値やMONEYを稼ぎたくなるところだ。しかし、本作ではクリアによるポイントと決まったユニットに割り振られたボーナスでしかポイントは入手できない。つまり、ボーナスポイントを持っているユニット以外とは無理をして戦闘する必要はないのだ。あらかじめ倒すべき目標と進行ルートを考えて効率良く戦闘を進めることがクリアの近道だ。

逆に勝利条件が「敵の殲滅」の場合や強敵が相手のときは、腰を据えてじっくりと戦いたい。ランク評価は入手経験値やMONEYには関係ないのだから、無理をしてまで高ランクを狙う必要はない。Sランク狙いプレイはスキル引き継ぎのある2周目以降でチャレンジしてみよう。複数ユニットが危険な状況になったら、一度全員を後退させて態勢を整え直してから再開しよう。また、敵ユニットにペインキラーを召喚された場合も、安全な場所に下がってCTの消化を待とう。スキルがそれほど使えない序盤では傷薬や特効薬の所持数が明暗を分ける。特に連戦となるシナリオでは充分すぎるくらいの数を購入しておいたほうが安心だ。



ランク評価は入手ボーナスには関係がない。犠牲を覚悟でポジチェンジで一気にカタをつけてもいい。



人数の少ない序盤ではユニットを分けるとピンチとなりやすい。ある程度固まって動いたほうが安全だ。



アラギがペインキラーを召喚させたら一旦下がろう。ダメージを負ってしまったら回復させてから再開する。



道具コマンドでの攻撃

本作における道具コマンドはHPや状態異常の回復だけではなく、効果的な攻撃手段としても使える。

睡眠薬などのアイテムはこちらが好調期のときに使えば必ず成功する。ターゲットまでの通路に邪魔なザコがいる場合などに使えば、無駄なダメージを負わずに済むだろう。また、レンガなどの物理攻撃アイテムは、ダメージこそ少ないが敵の待機型やバイオリズムに関係なく確実に成功し、反撃も受けない。敵と隣接した位置で道具で攻撃し、その後攻撃コマンドでとどめを刺すといったコンボ攻撃は安全かつ有効な攻撃法として覚えておきたい。



攻撃したい敵ユニットが回避だった場合は、道具による攻撃を加えよう。その後攻撃コマンドでとどめを刺す。



つねにバイオリズムを意識する

本作のシミュレーションバトルのシステムには、非常に戦略的かつ奥深い要素が隠されている。さまざまな戦略を組みあわせて戦うことで、なかなかクリアできなかったステージがあっけなくクリアできてしまうといったこともある。その重要な戦略的要素の最たるものがバイオリズムだろう。

バイオリズム好調期のユニットにはさまざまな有利なポイントが追加される。人数の少ない序盤に好調期を合わせるのはなかなか難しいが、中盤以降はできるだけ多くのユニットが好調期に攻撃できるように行動を調整したい。そのためには自軍ユニットの好調期が重ならないように工夫する必要がある。

また、ここぞという場面のために、あらかじめ好調期の違うアクセサリを多めに用意しておくといい。そして、自軍フェイズの初めに装備変更してしまえばいいのだ。この装備変更はスキルでも有効に使える。段差のある場所では「飛行移動」を装備させて、その後は戦闘で有利になるスキルに装備し直す。さらに、道具を使いたい場面では「ツールマスター」に変更するなど、うまく使えば格段に戦闘が楽になるはずだ。



初めから「背後攻撃」を修得しているエクサル。好調期に攻撃させれば約2倍ものダメージが与えられる。



アクセサリを購入するポイントはできるだけ追加好調期が多いもの。状態異常防御よりも優先させたい。



段差の少ないマップでは飛行移動は外してしまってもかまわない。現段階で効果的なスキルを常に考えよう。

ステージ攻略

SCENARIO & STAGE

III

ステージ攻略ページの見方

「ステージ攻略」には、章別に進行ポイントとフローチャートで解説したページと、マップとデータで戦闘ステージの攻略を紹介したページがある。

▶進行ポイント＆フローチャート解説



『ブラックマトリクス ダブルオー』のシナリオは全10章で成り立っている。本書では、そのストーリーの進行に合わせて「ステージ攻略」を解説してある。

各章の初めには、その章の進行においてポイントとなる要素や注意点を解説した。また、フローチャートですべてのパートの流れや入手アイテムを紹介してある。

① 章タイトル
その章のタイトル。
章が変化するときは必ずその章のタイトルが流れ、新たなシナリオ展開が開始される。

② 導入ストーリー
ストーリーに大きな転機が訪れると章が変化する。ここではそれまでのストーリーの流れや新たなシナリオ展開を紹介した。

③ 進行のポイント
その章のストーリーの重要ポイントやボーナスシナリオなどの見逃せない情報を解説した。フローチャートと併せて読むとわかりやすいだろう。また、戦闘をスムーズに進めるためのアドバイスも記載してあるので参考にしよう。

④ フローチャート
その章の開始から次章までに発生するすべてのパートの流れをフローチャートで解説。
イベントパート、自由行動パートで「アイテムの入手」が可能な場合はその入手アイテムと条件を追記した。自由行動パートの「終了条件」も記載してある。
また、自由行動パートでの「自由戦闘」の有無と、「ボーナスシナリオ」の発生条件もわかりやすく手順を紹介してあるので、すべてをプレイしたい、見逃したくないという人はこのフローチャートを頻繁にチェックしながら進めてほしい。
通常（シナリオ）戦闘とボーナスシナリオ戦闘の詳細については、対応ページの「戦闘ステージ攻略」を参照しよう。

▶戦闘ステージ攻略



「戦闘ステージ攻略」のページでは、すべてのシナリオ＆ボーナス戦闘の詳細データと攻略法を解説した。

マップや戦闘・敵データの情報はもちろん、そのステージで有効な攻略法も徹底的に解説してあるので役立ててほしい。

① 戦闘シナリオタイトル
その戦闘シナリオの名前。

② 戦闘条件データ
その戦闘ステージの基本戦闘条件。
項目は、「勝利／敗北条件」、「出撃可能人数」、「ターン制限」、「開始時間（バイオリズム時計）」、「先攻（自軍 or 敵軍）」。

③ ストーリー
その戦闘シナリオのストーリー。

④ 戦闘マップ情報
その戦闘が行われるマップのグラフィックとマップ名。
マップ上には自軍の初期配置エリアをオレンジで表示、敵ユニットの配置位置を番号で表示してある。敵ユニット番号は「敵ユニット詳細データ」の番号と対応している。なお、ターゲットユニットがいる場合はその対象ユニットは赤番号で表示されている。

⑤ 戦闘結果データ
その戦闘をクリアしたときのデータ。
「EXP」と「MONEY」は上段がクリアによるポイントで下段がボーナスポイントとなる。ボーナスポイントはポイントを持っている敵ユニットを倒した場合のみ入手できるポイントだ。
「Sランク獲得条件」は基本的にはCT数で決定されるが、さらに特殊条件がある場合にはそれも記してある。

⑥ 戦術アドバイス
その戦闘における戦術面でのアドバイス。
ユニットの進め方や注意すべき敵ユニット、スキルや道具の使いどころなどをわかりやすく解説した。

⑦ 敵ユニット詳細データ
その戦闘での敵ユニット詳細データ。
敵ユニットの数は戦闘により異なり、その最大数は16体だ。各データの番号はマップ中の番号と対応している。
記載した項目は、レベルやHPなどの「パラメータデータ」、武器・アクセサリ・ペインリング・スキルの「装備データ」だ。
また、敵ユニットを倒せば、「ボーナスEXPとMONEY」や「アイテム」が入手できる場合は、その数値とアイテム名が記載されているのでチェックしよう。

⑧ 敵ユニット使用アイテムデータ
その戦闘で敵ユニットが所有している消費アイテムのデータ。
自軍同様、敵軍も全ユニット共有で消費アイテムを使用する。倒してもこのアイテムを落とすわけではないので注意しよう。

第1章 全ての始まり

the world moves on



ヨハネは、悪魔アラギの襲撃を予測していたかのようだが……。彼に関する謎も含みながら、物語は幕を開ける。

この世界には、白き翼を持つ「天使」と、黒き翼を持つ「悪魔」、そして翼を持たぬ「ヒト」が暮らしている。天使は悪魔を忌み、彼らのあいだにはつねに争いの火種があった。この物語は、そんな戦いとは無縁の素朴な島「キボートス」に、ひとりの悪魔が訪れたことから始まる。カインという少年を取り囲む運命が、そこから大きく動き出すのだった。

ADVICE ABOUT ADVANCE

第1章進行のポイント

第1章では、これから始まる壮大な物語の基礎知識が語られていく。この世界に登場する人物たちの相関関係も若干複雑なため、その展開を見逃さないようにしっかりと把握していきたい。

また、プレイヤーにとって最初の戦闘となる、通常戦闘1-1「招かれざる来訪者」➡P.066は、戦闘画面の見方や操作法法をしっかりと覚えるためのいわばチュートリアルの役割を兼ねた戦闘といってもいいだろう。ヨハネの言葉などからヒントを導きだし、戦闘の基礎を覚えていこう。

通常戦闘1-2の「死の天使グリシナ」➡P.067では、ルカとの出会いが描かれている。この戦闘は、グリシナに向かって挑みかかるルカに、きちんと傷薬を使ってやることさえできればOKだ。ルカに傷薬を使わないと、ルカが戦闘終了時に生存していた場合でも、ランクが1段階下がってしまう。このように、戦闘のヒントが前後のイベントパートに隠されていることは、この先でもよくある。うっかり見落としたりすることがないよう、気をつけたいことの一つだ。

通常戦闘1-3「偽翼のカイン」➡P.068は、いわゆる複数ユニット対複数ユニットの戦闘としては初めてのものとなる。



マティアとともに過ごす穏やかな日々。しかしそれは、悪魔アラギが島に降り立ったことで、過去のものとなってしまう。



残忍な天使グリシナは、まだ幼い少年であるカインをも、悪魔と関わった異端者として容赦なく始末しようとする。

序盤ではまだ、それほど戦術的な戦闘展開を意識しなくても、勝つことは難しくない。しかし、そのまま物語を進めていくと、中盤以降の戦闘ではかなり苦しむことになるだろう。それを避けるためには、この序盤の段階から、いかに戦闘をスムーズに展開できるかを心がけたい。戦闘終了時に表示されるランクはその目安として活用できる。



グリシナによってその命を奪われたはずのカイン。だがそのとき、何者かの声とともに、カインの中に不思議な力が与えられていく。

FLOW CHART

第1章フローチャート

【第1章スタート】
- イベントパート
- 通常戦闘1-1 招かれざる来訪者 ➡P.066
- イベントパート
- 通常戦闘1-2 死の天使グリシナ ➡P.067
- イベントパート
- 通常戦闘1-3 偽翼のカイン ➡P.068
- イベントパート（ヨハネ参加）

【第2章へ】

ゲーム序盤の成長方針について

このゲームではレベルアップ時に与えられるボーナスポイントを、好きなパラメータに振り分けて成長させることができる。だが、各ユニットには基本的な成長志向が決められており、それを生かした成長を心がけないと、なんとも中途半端なユニットになってしまうおそれがあるのだ。

まず、序盤の戦闘ではヨハネの「エモフレア」が何回発動できるかが戦況を大きく左右する。そのため、第2章中盤くらいまではヨハネのレベルを優先的に上げ、ボーナスポイントはすべてPPへと振り分けるのがおすすめだ。カインはATKを中心に上げ、前線で戦えるユニットに育てよう。エクサルはまずAGLにボーナスポイントを振り分け、移動力を「4」にしておくといい。



複数にダメージが与えられる「エモフレア」は、序盤の強い味方だ。

第1章 1

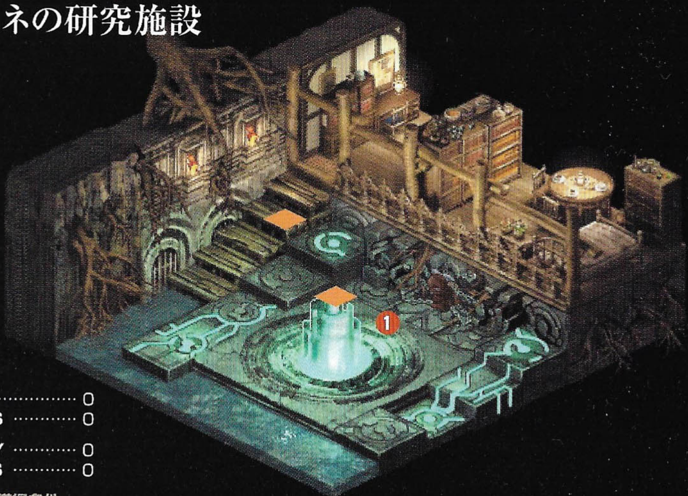
招かれざる来訪者

dark from the blue

勝利条件			
不審な悪魔を攻撃せよ TG：不審な悪魔			
敗北条件			
ー MU：ー			
出撃人数	2人	ターン制限	4
開始時間	0時	先攻	自

大陸から遠く離れた小さな島、キボートス。そこで日々を平穏に暮らしていたカインたちの前に、突如ひとりの悪魔が舞い降りた。禍々しい殺気を放つその悪魔は、カインの幼なじみの少女・マティアを連れ去ろうとする。マティアを守るため、カインは果敢にも悪魔に立ち向かうのだった。

john's laboratory
ヨハネの研究施設



EXP BONUS ………… 0
MONEY BONUS ………… 0
Sランク獲得条件
CT ………… 15以内

✢ENEMY DATA　敵ユニット詳細データ

① 不審な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
6	58	26	17	7	3↑2↓3

装備武器	卑劣の爪	入手EXP	ー	入手MONEY	ー
アクセサリ	骨のピアス	入手アイテム	ー		
装備リング	冥府より来たる者	スキル	ー	ー	
	再起する胎動		ドゥームダーク	サクリファイス	
	募る想いの告白		ー		



不審な悪魔を倒すには、敵の好調期をいかに調節するかにかかっている。敵の好調期には移動や「エモフレア」など、攻撃以外の行動をとろう。

✢ENEMY'S ITEM　敵ユニット使用アイテムデータ

なし

第1章 2

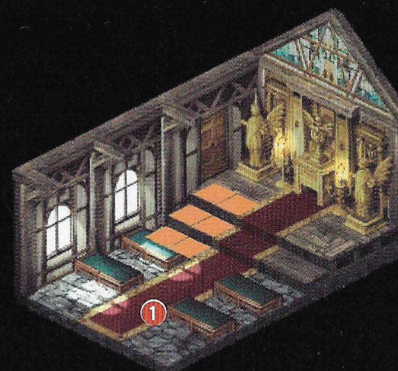
死の天使グリシナ

do the dirty on innocent

勝利条件			
ルカを守れ TG：グリシナ			
敗北条件			
メインユニットの戦闘不能 MU：ルカ			
出撃人数	2人	ターン制限	1
開始時間	2時	先攻	自

教団の手に落ちてしまったマティアに会うために、裏口から教会へと侵入したカイン。するとそこには、残忍な天使・グリシナによって傷を負わされた、悪魔の少女・ルカが潜んでいた。カインは、ルカが黒羽根の持ち主であるにもかかわらず、ルカの体を気遣う。しかし、やがてふたりはグリシナに発見されてしまう。

chapel of little church
キボートス島の小教会 内部



EXP BONUS ………… 0
MONEY BONUS ………… 0
Sランク獲得条件
CT ………… 0
特殊条件
ルカに傷薬を使わないとー1

✢ENEMY DATA　敵ユニット詳細データ

① グリシナ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
4	27	25	14	17	3↑2↓3

装備武器	烈気の鞭	入手EXP	ー	入手MONEY	ー
アクセサリ	魔性のピアス	入手アイテム	ー		
装備リング	ー	スキル	ー	ー	
	ー		ー	ー	
	ー		ー		



この戦闘では、ルカに傷薬を使えるよう、カインの初期配置位置をルカのなるべく近くにしなくてはならない。

✢ENEMY'S ITEM　敵ユニット使用アイテムデータ

なし

第1章 3

偽翼のカイン

beneath the howling stars

勝利条件			
ターゲットを倒せ TG：グリシナ			
敗北条件			
メインユニットの戦闘不能 MU：カイン			
出撃人数	2人	ターン制限	—
開始時間	2時	先攻	自

目が覚めたカインは、周囲の惨状に愕然とする。ここに、そのすべてを行ったのは自分であると知らされるが、何ひとつ思い出せない。呆然とその場に立ちつくすカインの前に、グリシナが再び現れる。カインが生きていることに動揺するグリシナであったが、異端者討伐の名のもとに、またもカインに襲いかかる。

little church of Kibotos

キボートス島の小教会



EXP ………… 1000
BONUS ……… 200

MONEY …… 1100
BONUS ……… 200

Sランク獲得条件
CT ………… 22以内

TACTICAL ADVICE

移動する方向に合わせて初期配置を考えよう

この時点ではまだカインのHPは低く、敵の攻撃を受けてしまうとあっという間にピンチに陥ってしまう。そのため、カインを単独で敵ユニットに近づけることは非常に危険だ。ここではまずヨハネを、1回の移動で❸を攻撃できる場所に配置しよう。カインはヨハネの移動についていけるよう、隣合ったマスに配置する。また、せっかく移動しても攻撃を当てられなくては意味がないので、段差があるときなどは攻撃範囲に注意しよう。



敵の移動範囲を確認するのは、基本的な戦闘テクニックの一つだ。それに合わせて敵ユニットの武器タイプにも注意しよう。

TACTICAL ADVICE

ヨハネのエモフレアを効果的に使うこと

HPの低い❸は、ヨハネの攻撃1回で倒すことができる。この❸と❷は「傷薬」を持っているので、優先的に倒したい。敵の移動範囲と武器タイプを確認しながら、1ユニットずつ、自軍の方に引き寄せる感じで撃破していくことがポイント。❸→❷→❹→グリシナ、という順序で倒すといいだろう。また、ヨハネの魔法「エモフレア」は十字形の効果範囲を持つので、敵の配置をうまく誘導すると複数ユニットに当てることができ、効率がいい。



敵の移動範囲に入ることで、敵の行動をある程度コントロールすることができる。こうして一人ずつ撃破していくのが安全だ。

+ENEMY DATA

敵ユニット詳細データ

❶ グリシナ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
4	27	25	14	17	3↑2↓3

装備武器	烈気の鞭	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	魔性のピアス	入手アイテム	—		
装備リング	破滅の降罪	スキル	—	—	
	—		エクストレンジ	—	
	—		—		

❷ 見習い僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
2	15	9	6	3	3↑2↓3

装備武器	ショートソード	入手EXP	50	入手MONEY	50
アクセサリ	—	入手アイテム	傷薬		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

❸ 見習い僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
2	12	9	6	4	3↑2↓3

装備武器	レイピア	入手EXP	50	入手MONEY	50
アクセサリ	—	入手アイテム	傷薬		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

❹ 見習い神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
3	18	21	5	9	2↑2↓3

装備武器	木の杖	入手EXP	100	入手MONEY	100
アクセサリ	ルビー	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

+ENEMY'S ITEM

敵ユニット使用アイテムデータ

傷薬×2

アンノウンの異種系スキル習得能力

ヨハネとヴァルトスの「アンノウン」は、ペインリングが装備できない代わりに他人が発動したスキルを「見る」ことで、そのスキルを「ラーニング」して自分のものとすることができる。

そして、彼らにはさらに隠された能力が秘められている。それは複数のスキルをラーニングすることで、まったく新しい強力な「異種系スキル」を生み出す能力だ。

ここでその特殊なスキル習得の組み合わせの一部を紹介しておこう。

- ●エモフレア+コアフレア ➡「デスフレア」
- ●ソリッドブリザ+ピラーブリザ ➡「バウブリザ」
- ●テクサンダ+オルタサンダ ➡「トランスサンダ」
- ●ニューメテオ+エレクメテオ ➡「アルマメテオ」
- ●カースダーク+ゴシックダーク ➡「ドゥームダーク」
- ●セルライト+スラッジライト ➡「クラストライト」
- ●収束する定理+誠実な証明+絶対的な存在 ➡「超越する摂理」
- ●超越する摂理+プログヒール+キュアトリート ➡「超越する論理」

第2章 大陸にて

new way, new life



謎に包まれている「プロデヴォン教団」。その内部には十審将と呼ばれる、天使を統べる者たちが存在する。

マティアを連れ去った「プロデヴォン教団」とは、天使の完全選民主義による統治を唱える集団だった。ところが、そんな教団の主義に異を唱え、抵抗する勢力が存在するという。その組織の名は「サイファーパンク」。マティアを探すために旅立ったカインたちは、サイファーパンクへの接触を図るため、「ヴェローナの街」を訪れる。

ADVICE ABOUT ADVANCE

第2章進行のポイント

第2章からは、「自由行動パート」が加わる。ここでは、セーブやミニゲームといった要素を選べることに加え、街のあちこちに立っている人々に話しかけることによってアイテムが入手できる。これはここから先の章でもあてはまることなのだが、注意しておきたいのは、第8章以降の自由行動では、これまでの自由行動ですべて話しかけていた人以外からはアイテムをもらうことができなくなってしまうこと。つまり、第8章以降の自由行動でアイテムをくれる人（詳しくは第8章以降のフローチャートを参照）には、必ずすべての自由行動で話しかけておく必要がある。

自由行動2-2では、ボーナスシナリオ「おつかい」が発生する。これをクリアすると、お駄賃として500Gを入手することができるので、ぜひ条件を満たし、発生させておこう。

序盤の戦闘では回復スキルを使用できないため、回復はアイテムに頼ることとなる。第2章では、通常戦闘2-2「乙女の一徹」➡P.078と、通常戦闘2-3「悪魔討伐部隊」➡P.080が連戦となるので、その直前となる自由行動2-3では、回復アイテムを多めに買っておくこと。そして、くれぐれも自由行動ではセーブを忘れずに。



自らを選ばれし者と捉える天使には、通常の姿形に当てはまらない者たちを規格外と呼び、忌む風潮があるようだ。



エクサルの見た不気味な悪魔は、誰かの指示で「インセスト」を探していたらしい。マティアに関する手がかりとなるか。

FLOW CHART

第2章フローチャート

【第2章スタート】

- イベントパート — ヨハネ離脱
- 自由行動2-1 ヴェローナの街
  - ●アイテム入手 入手条件：老婆に2回話しかける　入手アイテム：「温シップ×3」
  - ●終了条件 ①花売りの少女、青年と話す ②カップル・男と会話しサーカスへ移動→プランと話す ③老婆と会話し酒場へ移動→女主人と話す ④ウェイターと会話し雑記帳を表示→雑記帳「武装集団の噂」を閲覧 ⑤片翼の天使と会話し地下室へ移動→構成員・男に2回話しかける
- イベントパート
- 通常戦闘2-1 前略サーカスにて ➡P.072
- イベントパート — ヨハネ復帰
  - ●アイテム入手 ダリアより睡眠薬×3を入手
- 自由行動2-2 書の配給日
  - ●アイテム入手 入手条件：女の子に2回話しかける　入手アイテム：「黒インク×3」
  - ●終了条件 老人、花売りの少女に話しかける
  - 自由戦闘 ヴェローナの街はずれ 【出撃可能ユニット】カイン、ヨハネ
  - ボーナスシナリオ1 おつかい 【発生条件】①雑記帳の書き込み「暇なら手伝ってね」を読む ②プランに話しかけ、会話選択で「いいよ」を選択する
- イベントパート
- 通常戦闘2-2 乙女の一徹 ➡P.074
- イベントパート
- 通常戦闘2-3 悪魔討伐部隊 ➡P.076
- イベントパート
- 自由行動2-3 エクサル探してます。
  - ●アイテム入手 入手条件：カップル・女に2回話しかける　入手アイテム：「毒薬×3」
  - ●終了条件 ダリアと話す（毒消し×3を入手）
  - 自由戦闘 ヴェローナの街はずれ 【出撃可能ユニット】カイン、ヨハネ
- イベントパート
- 通常戦闘2-4 闇にうごめく者 ➡P.078
- イベントパート
- 通常戦闘2-5 黒き翼のアベル ➡P.080
- イベントパート — エクサル・ルカ・ザイオン参加

【第3章へ】

第2章 1

前略サーカスにて

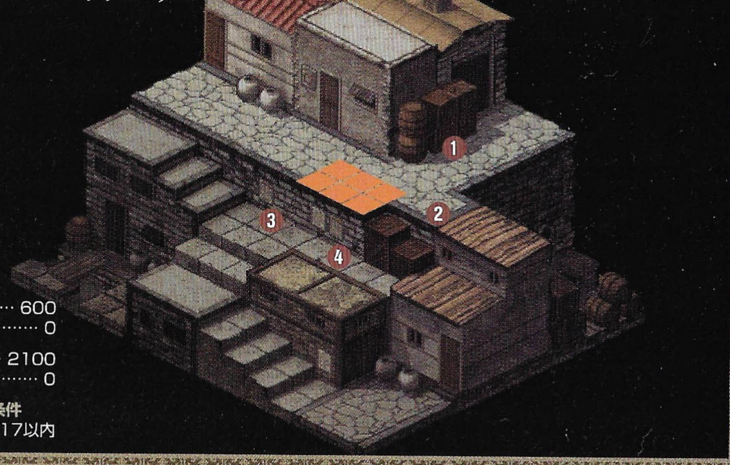
dialog uselessness

勝利条件
敵を殲滅せよ TG：—

敗北条件
メインユニットの戦闘不能 MU：カイン

出撃人数	2人	ターン制限	—
開始時間	3時	先攻	敵

情報を求め、ネキンター・カネル団のテントにやってきたカイン。ところが、ちょうどその頃、「ネキンター・カネル団が悪魔をかくまっている」という噂が流れていたため、教団の僧兵たちがテントを捜索していた。テントの周辺をうろついていたカインは、あらぬ嫌疑をかけられ、僧兵たちの襲撃を受ける。



TACTICAL ADVICE

待機型は「反撃」にしておこう

この戦闘は敵ユニット側が先攻になる。そのため、最初のターンでダメージをより多く稼げるよう、待機型は反撃にしておくといい。

ここでは「謎の助っ人」が戦闘に加わってくれる。HPもATKも高いので、非常に頼りになることだろう。また、謎の助っ人は「ツールマスター」を装備しているため、この戦闘の前の自由行動で「木片」を買っておくと、存分にその効果を発揮させることができる。



「謎の助っ人」は前線でガンガン肉弾戦をするタイプのユニットだ。待機型は反撃にしておき、ダメージを稼ぐこと。

TACTICAL ADVICE

各武器タイプの攻撃特性を利用する

❷、❸、❹の見習い神官兵は、待機型が反撃になっているため、不用意に攻撃を加えてしまうと思わぬダメージを受けてしまうことがある。

これを避けるにはふたつの方法が挙げられる。まず、武器タイプの違いによる攻撃範囲の違いを利用すること。斜めからの攻撃が可能なカインは、同じように斜めへの攻撃が可能な武器タイプの敵以外からは、反撃を受けることがない。まずカインの攻撃で敵のHPを減らしてから、謎の助っ人の攻撃でとどめを指す、といった具合に活用することができるのだ。

もう一つは「好調期」をうまく使う方法。移動のタイミングなどを考慮し、攻撃時のタイミングを好調期に合わせられるように意識して、待機型を回避に切り替えよう。これによって、敵からの反撃を100%回避することができる。これらの方法を上手に組み合わせていけば、ダメージを極力抑えながら戦闘を展開していけるだろう。

初期配置位置近くにいる❶の僧兵を倒すと「傷薬」が入手できるので、早めに倒しておくとより安心だ。また、マップ下にいる❹の見習い神官兵も、同じく「傷薬」を持っているので、HPが残り少なくなったら、無理をせずすぐに回復させよう。

進むコースとしては、まず右側の敵ふたりを倒してから、そのまま右手にある階段を利用して下へと降りるのが効率的だ。



カインの斜め攻撃は非常に便利。反撃を食らわないことを利用してやれば、受けるダメージをうんと減らすことができる。



HPがほとんど残っていないような状況でも、敵の反撃を絶対に回避できる好調期を利用すれば、安全に攻撃ができる。



「木片」を持っていれば、移動の必要がないとき、攻撃と合わせて使うことでより多くのダメージを与えることができる。

✢ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

❶ 僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
4	39	12	18	4	2⬆2⬇3

装備武器	ハンドアクス	入手EXP	—
		入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	傷薬
装備リング	— / — / —	スキル	— / — / — / — / —

❷ 見習い神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
3	24	9	8	5	3⬆2⬇3

装備武器	フレイル	入手EXP	—
		入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—
装備リング	— / — / —	スキル	— / — / — / — / —

❸ 見習い神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
3	24	9	10	4	3⬆2⬇3

装備武器	フレイル	入手EXP	—
		入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—
装備リング	— / — / —	スキル	— / — / — / — / —

❹ 見習い神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
3	27	6	9	4	3⬆2⬇3

装備武器	フレイル	入手EXP	—
		入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	傷薬
装備リング	— / — / —	スキル	— / — / — / — / —

✢ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

傷薬×3

第2章 2

乙女の一徹

Stayen is approaching fast

勝利条件			
ターゲットを倒せ TG：ステイエン			
敗北条件			
メインユニットの戦闘不能 MU：カイン、ヨハネ、エクサル、ルカ、ザイオン			
出撃人数	5人	ターン制限	—
開始時間	0時	先攻	自

その日は「グーテンベルグの戒律書」の配付日とあって、人々はみな教会へ向かっていた。教団関係者が多く集まるこの時を絶好の情報収集のチャンスと考えたカインたちは、人々の群れに混じり情報を探る。だが、カインの様子を不審に思った僧兵の少女・ステイエンに、異端者としての疑いをかけられてしまう。

southern outskirts of Verona

ヴェローナの街はずれ



EXP ………… 1700
BONUS ……… 200

MONEY …… 1350
BONUS ……… 350

Sランク獲得条件
CT ………… 66以内

TACTICAL ADVICE

ユニットの初期配置を工夫しよう

この戦闘では敵ユニットが多く出現するので、初期配置には気を配りたい。まず、移動力に欠けるザイオンは前列に配置しよう。そして、攻撃範囲の多いカインと、初期配置近くの敵ユニット2体を「エモフレア」で一掃できるヨハネを同じく前列に配置し、エクサルとルカは2列目に配置する。エクサルの装備しているスキル「ツールマスター」を有効に活用するために、戦闘前の自由行動では傷薬のほかに木片を買っておくのもいいだろう。



それぞれが目標とする敵ユニットを考慮して、一番効率のよい初期配置を考えよう。戦闘は初期配置から始まっているのだ。

TACTICAL ADVICE

敵ユニットのアイテム使用に注意

進み方としては、まず初期配置近くにいる⑧、⑨の見習い僧兵をヨハネの「エモフレア」で倒し、マップ右下に向かって進もう。敵ユニットの移動範囲を確認しながら、敵ユニットを引き寄せるようにし、戦力をあまり分散させずに進むと安全だ。④、⑤の見習い神官兵は「ツールマスター」のスキルを装備しているため、思わぬ距離からアイテムを使用してくることがあるので注意しよう。ステイエンの近くまで距離を縮めたら、周辺にいる敵ユニットを巻き込める位置で「エモフレア」を使うと、CTをかなり短縮することができる。



敵ユニットのHPはそれほど高くないので、エモフレアを同時に複数ユニットに当てられれば、一掃が可能だ。

ENEMY DATA

敵ユニット詳細データ

① ステイエン

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
7	48	33	14	11	3↑2↓3

装備武器	フルーレ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	カーネリアン	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	鉄壁 — —	— —	

② 僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
5	48	15	23	4	2↑2↓3

装備武器	フランシスカ	入手EXP	50	入手MONEY	75
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	— — —	— —	

③ 僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
5	45	15	21	5	2↑2↓3

装備武器	ハンドアクス	入手EXP	50	入手MONEY	75
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	— — —	— —	

④ 見習い神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
4	24	30	6	11	2↑2↓3

装備武器	木の杖	入手EXP	50	入手MONEY	100
アクセサリ	ジェード	入手アイテム	疲労ウィルス		
装備リング	— — —	スキル	ツールマスター — —	— —	

⑤ 見習い神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
5	33	36	6	14	2↑2↓3

装備武器	木の杖	入手EXP	50	入手MONEY	100
アクセサリ	サファイア	入手アイテム	毒薬		
装備リング	— — —	スキル	ツールマスター — —	— —	

⑥ 見習い僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
4	27	15	9	6	3↑2↓3

装備武器	ナイフ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	— — —	— —	

⑦ 見習い僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
4	24	18	9	6	3↑2↓3

装備武器	ナイフ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	— — —	— —	

⑧ 見習い僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
3	21	15	6	5	3↑2↓3

装備武器	レイピア	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	— — —	— —	

⑨ 見習い僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
3	18	15	7	5	3↑2↓3

装備武器	レイピア	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	傷薬		
装備リング	— — —	スキル	— — —	— —	

ENEMY'S ITEM

敵ユニット使用アイテムデータ

傷薬×4、疲労ウィルス×4、目薬×2、毒消し×2

第2章 3

悪魔討伐部隊

Crace the punitive force

勝利条件			
敵の猛攻を凌げ TG：―			
敗北条件			
メインユニットの戦闘不能 MU：カイン、ヨハネ、エクサル、ルカ、ザイオン			
出撃人数	5人	ターン制限	5
開始時間	5時	先攻	自

ステイエンを撃退したカインたちの前に、悪魔討伐部隊を率いる強剣士・クレイスが姿を現した。異端者という嫌疑を拭うこともできず、カインたちはさらなる戦いを余儀なくされる。翼を持たぬ者でありながらその名を轟かせる男を前に、カインたちは撤退のチャンスをうかがうことしかできないのだった。

southern outskirts of Verona
ヴェローナの街はずれ

EXP………… 2300
BONUS……… 400

MONEY …… 2500
BONUS……… 700

Sランク獲得条件
CT ………… 59以内

特殊条件
クレイス、ステイエン以外で5人以上倒さないとB以下
ステイエンを倒さないとA以下

TACTICAL ADVICE

敵ユニットの移動範囲をよく見よう

この戦闘では、敵を倒すことを目的とするというよりも、「敵の攻撃を5ターンしのぐこと」が勝利条件となっている。敵ユニットの配置を見ればわかるように、戦闘開始の時点で、自軍ユニットは包囲された状態といえるのだ。不用意に敵ユニットの移動範囲内に自軍ユニットを進めると、あっという間に集中攻撃の標的となってしまう。そのため、初期配置範囲のなるべく後列に自軍ユニットを配置することがポイントといえる。



ターン制限がついている戦闘では、積極的に攻めることを考えるよりも、守りを主体とした作戦を立てることが重要だ。

TACTICAL ADVICE

ハイリスク、ハイリターンな作戦もある

基本的に、この戦闘では自軍ユニットをなるべく動かさないことが最大の安全策となる。だが、クレイス、ステイエン、❸の準護法兵などは、アイテムやEXP、MONEYなどを持っているため、倒すことができれば相応の報酬を得ることができるのだ。もしも挑戦する場合は、マップ左上方向に進むよりも、クレイスたちのいる右方向に進んだ方が安全だろう。ただし、クレイスのATKは非常に高いので、そのまま挑むと大ダメージを受ける危険性がある。クレイスには「疲労ウィルス」が有効なので、用意しておくと有利だ。



クレイスの待機型は防御なので、反撃をしてくることはない。ユニットの射程を妨げないよう配置し、集中攻撃をかけろ。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

❶ クレイス

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
15	114	59	42	21	3⬆2⬇3

装備武器	ブレード	入手EXP	―	入手MONEY	―
アクセサリ	陽光の腕章	入手アイテム	閉ざした世界		
装備リング	閉ざした世界 / 守護の誓い / ―	スキル	背後攻撃 / リングシール / ―	鉄壁 / スピリバリア	

❷ ステイエン

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
7	21	20	14	11	3⬆2⬇3

装備武器	フルーレ	入手EXP	150	入手MONEY	200
アクセサリ	カーネリアン	入手アイテム	破魔の護符		
装備リング	― / ― / ―	スキル	鉄壁 / ― / ―	― / ―	

❸ 準護法兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
6	42	36	11	18	2⬆2⬇3

装備武器	鉄の杖	入手EXP	50	入手MONEY	100
アクセサリ	ジェード	入手アイテム	温シップ		
装備リング	― / ― / ―	スキル	ツールマスター / ― / ―	― / ―	

❹ 準護法兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
5	30	36	9	15	2⬆2⬇3

装備武器	鉄の杖	入手EXP	50	入手MONEY	100
アクセサリ	オパール	入手アイテム	毒消し		
装備リング	― / ― / ―	スキル	ツールマスター / ― / ―	― / ―	

❺ 僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
4	30	18	10	6	3⬆2⬇3

装備武器	グラディウス	入手EXP	―	入手MONEY	―
アクセサリ	―	入手アイテム	―		
装備リング	― / ― / ―	スキル	― / ― / ―	― / ―	

❻ 僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
4	30	18	10	6	3⬆2⬇3

装備武器	グラディウス	入手EXP	―	入手MONEY	―
アクセサリ	―	入手アイテム	傷薬		
装備リング	― / ― / ―	スキル	― / ― / ―	― / ―	

❼ 僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
5	45	15	24	5	2⬆2⬇3

装備武器	バトルアクス	入手EXP	100	入手MONEY	200
アクセサリ	―	入手アイテム	―		
装備リング	― / ― / ―	スキル	― / ― / ―	― / ―	

❽ 僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
5	45	15	22	5	2⬆2⬇3

装備武器	フランシスカ	入手EXP	―	入手MONEY	―
アクセサリ	―	入手アイテム	―		
装備リング	― / ― / ―	スキル	― / ― / ―	― / ―	

❾ 見習い神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
4	30	12	12	7	3⬆2⬇3

装備武器	モーニングスター	入手EXP	50	入手MONEY	100
アクセサリ	―	入手アイテム	傷薬		
装備リング	― / ― / ―	スキル	― / ― / ―	― / ―	

❿ 見習い神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
4	30	12	12	7	3⬆2⬇3

装備武器	モーニングスター	入手EXP	―	入手MONEY	―
アクセサリ	―	入手アイテム	―		
装備リング	― / ― / ―	スキル	― / ― / ―	― / ―	

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

傷薬×4、黒インク×3、目薬×3、毒消し×3

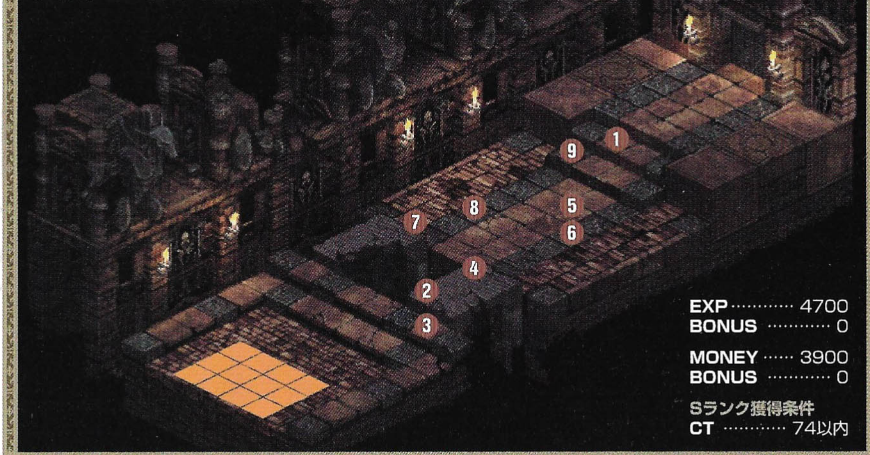
第2章 4

闇にうごめく者

dirty dancing

勝利条件			
敵を殲滅せよ TG：―			
敗北条件			
メインユニットの戦闘不能 MU：カイン、ヨハネ、エクサル、ルカ、ザイオン			
出撃人数	5人	ターン制限	―
開始時間	11時	先攻	敵

教会を襲った悪魔たちの様子を探るカインたち。そこには、死肉を食らう不気味な悪魔の姿があった。悪魔を追跡した3人は、地下に広がる巨大な空間、「幽葬の地下通路」へとたどり着く。するとそこへ、ルカとザイオンが姿を現した。お互いの目的を探り合うふた組。そのとき、突然不気味な悪魔たちが背後に迫る。



TACTICAL ADVICE

戦闘の準備は万全に整えておこう

この戦闘「闇にうごめく者」と、次の戦闘「黒き翼のアベル」は連戦となる。直前の自由行動では、戦闘に臨むための準備を万全にしておきたい。とくに回復用のアイテムは多めに用意しておかないと、次の戦闘の際にかなり不利な状況となってしまうので要注意だ。ルカとザイオンはスポット参加ユニットのため、初期配置を操作することはできない。HPの高いエクサルは、ザイオンのすぐ後ろに配置し、前線に参加させるのがいいだろう。



せまい通路を進むためには、エクサルやザイオンなどのHPの高いユニットを前線に出して盾にするといいだろう。

TACTICAL ADVICE

敵ユニットの武器タイプに注意

この戦闘では敵ユニット側が先攻となるため、ザイオンの待機型は反撃にしておこう。基本的には近づいてくる敵を集中して撃破していけば、そう苦労することなく進むことができる。右側の通路を通ってマップの奥へと進むのが安全だろう。

注意したいのは❺、❻、❼の武器タイプがボウであること。こちらの攻撃範囲より遠くから攻撃してくることがほとんどなので、その場合はこまめに待機型を防御に切り替える必要がある。

敵の配置をうまく誘導すれば、ヨハネの「エモフレア」で効率よく一掃することができる。



反撃を食らわないためにも、自軍ユニットの攻撃射程を熟知し、最大限に活用できる配置を心がけよう。

ENEMY DATA　敵ユニット詳細データ

❶ 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
10	90	27	32	10	3↑2↓3

装備武器	鉄錨のグローブ	入手EXP	―
		入手MONEY	―
アクセサリ	抗毒の護符	入手アイテム	傷負いの剣士
装備リング	絶えない夜 / ― / ―	スキル	― / ダーク / ― / ― / ―

❷ 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
7	48	30	15	10	3↑2↓3

装備武器	フルーレ	入手EXP	―
		入手MONEY	―
アクセサリ	カーネリアン	入手アイテム	黒インク
装備リング	― / ― / ―	スキル	― / ― / ― / ― / ―

❸ 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
7	51	33	15	10	3↑2↓3

装備武器	フルーレ	入手EXP	―
		入手MONEY	―
アクセサリ	―	入手アイテム	―
装備リング	― / ― / ―	スキル	― / ― / ― / ― / ―

❹ 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
7	48	33	15	11	3↑2↓3

装備武器	フルーレ	入手EXP	―
		入手MONEY	―
アクセサリ	―	入手アイテム	目薬
装備リング	― / ― / ―	スキル	― / ― / ― / ― / ―

❺ 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
7	48	30	19	11	2↑2↓3

装備武器	タウロスボウ	入手EXP	―
		入手MONEY	―
アクセサリ	―	入手アイテム	―
装備リング	― / ― / ―	スキル	― / ― / ― / ― / ―

❻ 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
7	48	33	16	12	2↑2↓3

装備武器	タウロスボウ	入手EXP	―
		入手MONEY	―
アクセサリ	―	入手アイテム	―
装備リング	― / ― / ―	スキル	― / ― / ― / ― / ―

❼ 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
7	54	30	20	10	2↑2↓3

装備武器	ジェミニボウ	入手EXP	―
		入手MONEY	―
アクセサリ	―	入手アイテム	特効薬
装備リング	― / ― / ―	スキル	― / ― / ― / ― / ―

❽ 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
8	78	18	32	8	2↑2↓3

装備武器	ザグナアクス	入手EXP	―
		入手MONEY	―
アクセサリ	ルビー	入手アイテム	黒インク
装備リング	― / ― / ―	スキル	― / ― / ― / ― / ―

❾ 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
8	72	21	31	8	2↑2↓3

装備武器	ザグナアクス	入手EXP	―
		入手MONEY	―
アクセサリ	ルビー	入手アイテム	―
装備リング	― / ― / ―	スキル	― / ― / ― / ― / ―

ENEMY'S ITEM　敵ユニット使用アイテムデータ

傷薬×5、特効薬×2、湿シップ×3、毒消し×3

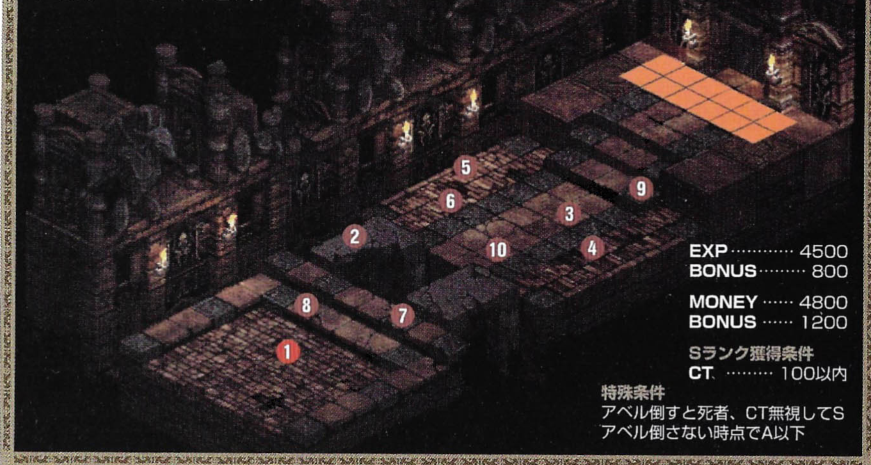
第2章 5

黒き翼のアベル

desire in violent overture

勝利条件			
アラギを倒せ TG：アラギ			
敗北条件			
— MU：—			
出撃人数	5人	ターン制限	—
開始時間	9時	先攻	自

不気味な悪魔たちを撃退したカインたちは、それらがすべて「動く悪魔の死体」であったことを知る。そこへ、ルカとザイオンが足取りを追っていた悪魔・アラギが、黒き羽根を持つ少年・アベルを伴い姿を現した。どことなくカインに似たその少年は、アラギとともにカインたちに刃を向ける。



TACTICAL ADVICE

敵ユニットの持つ報酬を狙おう

この戦闘には敗北条件がないため、全滅してもゲームオーバーになることはない。だが、敵ユニットの中にはEXPやMONEY、アイテムを所持しているものもいるので、倒せる敵はなるべく撃破しておくと、この後の進行がある程度スムーズになる。とくにアベルは、「ヒール」を備えたリング、「ささやく精霊」を持っているので、ぜひとも手に入れておきたいところ。前回の戦闘と同じく、ザイオンとルカの初期配置は操作できない。



自軍ユニットの待機型は、敵ユニットの武器タイプに応じてこまめに変更すること。反撃できないときは必ず防御に。

TACTICAL ADVICE

アラギ、アベルに挑戦するには

まず、マップ中央付近まで自軍ユニットを進めてきたら、アベルの移動範囲に注意しながら、周辺の不気味な悪魔をすべて倒してしまおう。それからアベルの移動範囲を確認して、自軍ユニットのほうに引き寄せるようにする。1ターンで確実に仕留めるためには、自軍ユニット全員が確実にダメージを与えることが鍵となる。

アラギは、自軍ユニットが近づくと、ペインキラー「ドラッグル」を召還してくる。あくまで挑むのであれば、ペインキラー滞在中は自軍ユニットを後退させ、CTの消費を待とう。



周辺の敵を撃破しきらないうちに、アベルの移動範囲に近接することがないよう、自軍ユニットの移動の際はよく確認しよう。

ENEMY DATA

敵ユニット詳細データ

1 アラギ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
13	112	62	40	12	3↑4↓5

装備武器	悪辣の爪	入手EXP	300	入手MONEY	400
アクセサリ	骨のピアス	入手アイテム	—		
装備リング	冥府より来る者	スキル	飛行移動	—	
	再起する胎動		ドゥームダーク	サクリファイス	
	収束する暗黒		カースダーク		

2 アベル

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
12	115	34	38	13	3↑4↓5

装備武器	憂いの大剣	入手EXP	200	入手MONEY	300
アクセサリ	虚ろのベルト	入手アイテム	ささやく精霊		
装備リング	—	スキル	飛行移動	鉄壁	
	—		—	—	
	—		—		

3 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
7	54	30	17	11	3↑2↓3

装備武器	エストック	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

4 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
7	48	33	22	10	3↑2↓3

装備武器	ハイフルーレ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

5 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
7	45	27	21	12	2↑2↓3

装備武器	ジェミニボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ジェード	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ポイズン	—	
	—		—	—	
	—		—		

6 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
8	60	33	20	14	2↑2↓3

装備武器	ジェミニボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	アメジスト	入手アイテム	微笑む暗殺者		
装備リング	微笑む暗殺者	スキル	—	—	
	—		ポイズン	—	
	—		—		

7 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
8	54	30	24	13	3↑2↓3

装備武器	ハイフルーレ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	オニキス	入手アイテム	—		
装備リング	火精の溜め息	スキル	—	—	
	—		エモフレア	—	
	—		—		

8 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
8	63	27	21	11	3↑2↓3

装備武器	エストック	入手EXP	100	入手MONEY	150
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	収束する暗黒	スキル	—	—	
	—		カースダーク	—	
	—		—		

9 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
8	72	24	32	8	2↑2↓3

装備武器	ザグナアクス	入手EXP	100	入手MONEY	150
アクセサリ	ルビー	入手アイテム	特効薬		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

10 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
8	69	21	33	8	2↑2↓3

装備武器	ザグナアクス	入手EXP	100	入手MONEY	200
アクセサリ	ルビー	入手アイテム	クロックリペア		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

ENEMY'S ITEM

敵ユニット使用アイテムデータ

傷薬×5、特効薬×2、目薬×3

第3章 少女の祈り

all the things she said



カインの夢の中では、アベルとカインはどうやら一緒にいるようにも見える。破滅的なその夢に隠された意味とは……？

突如カインの前に現れた、アベルという名の少年。どうやら、カインとの間になにか浅からぬ因縁があるようだ。なぜアラギと行動を共にし、カインに刃を向けるのだろうか。謎だけが残される中、カインはある夢を見る。そこにはアベルとカイン、そしてひとりの少女の存在があった。この夢の示す意味をカインが知ることは、いまだ許されない。

ADVICE ABOUT ADVANCE

第3章進行のポイント

第3章では2つのボーナスシナリオを見ることができるが、そのうちのひとつ「アベル」では、ボーナスシナリオ戦闘「問答無用」➡P.088が発生する。ボーナスシナリオはクリア自体には影響しないものの、シナリオに隠された謎を完全に解明するために必要なエピソードが盛り込まれているので、発生箇所に到達したらぜひ見ておこう。

ストーリー的な展開としては、プロデヴォン教団の内部やインセストという存在、そしてアラギの目的が徐々に明らかにされていく。そろそろ中盤へとさしかかる頃だけに、ストーリーの要所を見逃すことがないように注意したい。

また、この章では新しい仲間としてシリアが参加する。これまでのユニットとの大きな差は、武器タイプがボウであり遠距離攻撃が可能なことだ。ユニットの増加に伴い、攻守のバランスを意識した育成を心がけよう。

ショップで買える武器の種類もすぐに変化するので、あまりこまめにいろいろなユニットに買い与えると、MONEYがあっという間に底をついてしまう。そのため、一定の期間は同じ武器で耐え、ある程度性能の高いものが登場してから買い替えたほうが、結局は効率的といえるだろう。



サイファーパンク本部からの支給品として、アイテムを入手できることがある。その種類はさまざまだ。



アベルと行動を共にするインセストの少女・レア。教団に捕らえられていた彼女にとってアベルは大きな存在であるようだ。

FLOW CHART

第3章フローチャート

【第3章スタート】

イベントパート
- ●アイテム入手 ダリアより特効薬×3を入手

自由行動3-1 インセストを求めて
- ●アイテム入手 入手条件：男の子に2回話しかける
  入手アイテム：「傷負いの剣士」
- ●終了条件 雑記帳「速報！ラメル教会にて」を閲覧

> **自由戦闘 ヴェローナの街はずれ**
> 【出撃可能ユニット】
> カイン、ヨハネ、エクサル、ルカ、ザイオン

イベントパート

通常戦闘3-1 強襲 ➡P.084

イベントパート
- ●アイテム入手 ダリアより「抗生剤×3」を入手

自由行動3-2 不吉なうわさ
- ●アイテム入手 入手条件：構成員・女に2回話しかける
  入手アイテム：「木片×3」
- ●終了条件 雑記帳「警告！ 謎の生き物」を閲覧

> **自由戦闘 ヴェローナの街はずれ**
> 【出撃可能ユニット】
> カイン、ヨハネ、エクサル、ルカ、ザイオン

> **ボーナスシナリオ2 うちの子**
> 【発生条件】
> ①構成員・男と構成員・女の2人と話す ②雑記帳に追加される書き込み「うちの子」を読む ③ダリアと話す

イベントパート

通常戦闘3-2 異形の化身 ➡P.086

イベントパート

自由行動3-3 四翼の天使シリア
- ●アイテム入手 入手条件：構成員・男に2回話しかける
  入手アイテム：「ささやく精霊」
- ●終了条件 なし

> **自由戦闘 廃墟となった教会**
> 【出撃可能ユニット】
> カイン、ヨハネ、エクサル、ルカ、ザイオン

> **ボーナスシナリオ3 アベル**
> 【発生条件】
> ①中年と話す ②プラン、フライと話す ③雑記帳に追加される書き込み「一騒ぎありそうだぜ」を読む ④エクサルと話す
> ●BS戦闘 問答無用 ➡P.088

イベントパート
- ●アイテム入手 シリアより「混沌の証明」を入手

自由行動3-4 託された想い
- ●アイテム入手 入手条件：剣士に2回話しかける
  入手アイテム：「石つぶて×3」
- ●終了条件 なし

> **自由戦闘 ハルフォルト教会**
> 【出撃可能ユニット】
> カイン、ヨハネ、エクサル

イベントパート

> シリア参加

通常戦闘3-3 悪魔のささやき ➡P.090

イベントパート

【第4章へ】

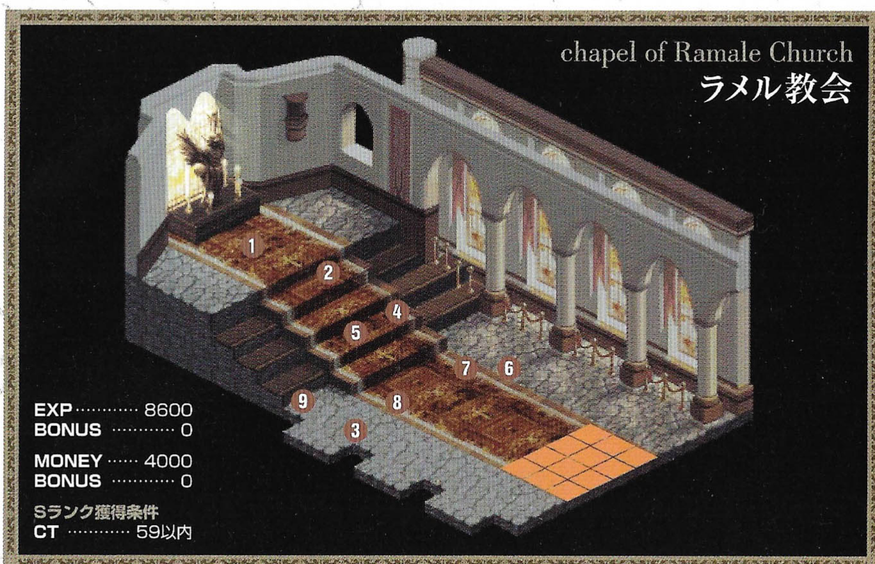
第3章 1

強襲

whip of mawkish state

勝利条件			
敵を殲滅せよ TG：—			
敗北条件			
味方の全滅 MU：—			
出撃人数	5人	ターン制限	—
開始時間	2時	先攻	敵

教団に集められた子供たちの一部が、ラメル教会にいるという情報が入った。この情報がインセストに関する可能性があると考えたカインたちは、さっそくラメル教会へと向かう。ルカとザイオンがおとりとなったことで、一行は侵入に成功。しかし、異端者討伐で名を上げようとする神官兵と戦闘になってしまう。



TACTICAL ADVICE
直前の自由行動でレベルを上げておくこと

第2章最後の通常戦闘となる「黒き翼のアベル」➡P.080では、戦闘終了後のレベルアップがない。したがって、この戦闘の前の自由行動では、自由戦闘を行い、レベルを上げておくことを忘れないようにしよう。また、ここでは敵ユニット側が先攻となる。初期配置位置周辺にいる❻、❼、❽の見習い僧兵の武器タイプはナイフのため、エクサルやザイオンを前列に配置した場合、反撃できない場合があるので、待機型には注意が必要だ。



回復スキル「ヒール」が使えれば、戦況は大きく有利になる。「スキルマスター」の修得後は別ユニットにも使用可能。

TACTICAL ADVICE
無理をせず、回復はこまめにしよう

❶の司祭と❷の神父は少々やっかいだ。「ツールマスター」のスキルを装備しているため、木片などのアイテムを遠距離から使用してくる。おまけに❶の司祭が使う「ソリッドブリザ」は強力で、MAGの低いユニットが食らうと思わぬ大ダメージを受けてしまう。自軍ユニットのHPが少なくなってきたら、早めに回復させるようにしよう。進むコースとしては、まず手前にいる❻、❼、❽の見習い僧兵を倒してから、左手にいる❸の神官兵、❾の見習い僧兵を片づけ、階段付近の強力な敵ユニットは最後に集中して倒すのがベストだろう。



ヨハネの「エモフレア」は、戦闘を効率よく展開するためには必須のスキル。敵の配置をうまく誘導できれば効果絶大だ。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

❶ 司祭

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
12	78	63	27	29	3↑2↓3

装備武器	ナイトステッキ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	目覚めの護符	入手アイテム	戯れる氷精		
装備リング	戯れる氷精 — —	スキル	ツールマスター ソリッドブリザ —	スキルマスター —	

❷ 神父

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
12	78	81	25	41	2↑2↓3

装備武器	神父の杖	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	抗毒の護符	入手アイテム	絶えない夜		
装備リング	ささやく精霊 — —	スキル	ツールマスター ヒール —	スキルマスター —	

❸ 神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
8	54	30	18	15	2↑2↓3

装備武器	タウロスボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ジャスパー	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	— — —	— —	

❹ 神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
8	60	27	17	13	2↑2↓3

装備武器	アリエスボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	— — —	— —	

❺ 神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
8	57	30	16	14	2↑2↓3

装備武器	アリエスボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	— — —	— —	

❻ 見習い僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
9	72	36	21	11	4↑2↓3

装備武器	バトルナイフ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	アメジスト	入手アイテム	しびれ薬		
装備リング	微笑む暗殺者 — —	スキル	— ポイズン —	— —	

❼ 見習い僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
9	60	36	24	11	4↑2↓3

装備武器	バトルナイフ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	カーネリアン	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	— — —	— —	

❽ 見習い僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
9	66	39	22	10	4↑2↓3

装備武器	バトルナイフ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	カーネリアン	入手アイテム	しびれ薬		
装備リング	傷負いの剣士 — —	スキル	— ニューロダウン —	— —	

❾ 見習い僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
9	69	45	22	15	3↑2↓3

装備武器	エストック	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ラピスラズリ	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	ツールマスター — —	— —	

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

傷薬×6、特効薬×3、湿シップ×6、目薬×4、毒消し×3、木片×4

第3章 2

異形の化身

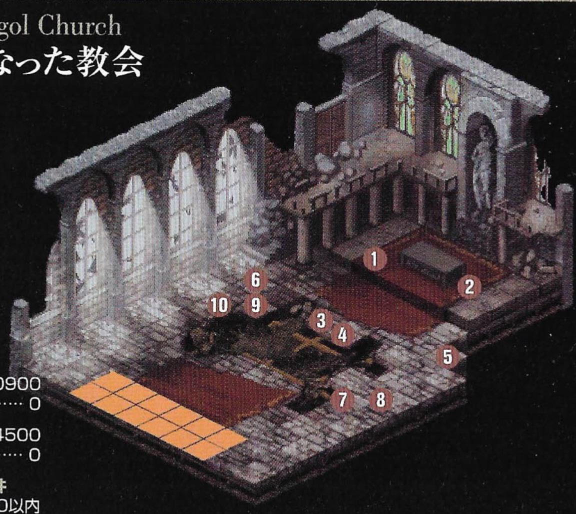
derision of enigmatic creatures

勝利条件
敵を殲滅せよ TG：—

敗北条件
メインユニットの戦闘不能 MU：カイン、シリア

出撃人数	6人	ターン制限	—
開始時間	0時	先攻	敵

「リゴルの街の教会が、謎の化け物の襲撃を受けた」という情報をもとに、リゴルの街へとやってきたカインたち。するとそこに、街で花を売る少女・シリアが現れた。シリアを追ったカインたちは、インセストの少女・リリスを連れ去ろうとする不気味な天使を目撃する。シリアは少女を守るため、戦いを挑むが……。



TACTICAL ADVICE

シリアの後方援護を活用しよう

この戦闘ではシリアがスポット参加ユニットとして出撃に加わる。シリアの武器タイプはボウなので、射程が非常に長いのが特徴。

先攻は敵ユニット側。初期配置位置近くにいる❼の不気味な天使は、武器タイプがナイフのため、斜めから攻撃を繰り出してくる。斜め方向に攻撃ができないユニットの待機型には注意が必要だ。戦力を分散させるよりも、右側寄りに集中して配置しておくほうがいいだろう。

シリアの初期装備である「タウロスボウ」は射程が4だが、武器の種類によっては最大5までの射程がのぞめる。

TACTICAL ADVICE

スキルの使い方がポイントだ

まず、右側の通路を通り、❸、❹の不気味な天使両方に「エモフレア」が当たる位置にヨハネを移動させる。シリアは初期配置位置から少し上へと移動させ、同時に❹を攻撃させよう。❹は「フィズバリア」を使ってくるため、ヨハネの「エモフレア」とうまく前後させながらダメージを与えるといい。❷は武器タイプがスピアなので、自軍ユニットを2人並べて配置してしまうと貫通攻撃を食らってしまう。早めに倒しておいたほうがいいだろう。ルカが「スキルマスター」を修得している場合は装備させ、「ヒール」を活用しよう。



待機型が反撃の敵ユニットに攻撃するとき、好調期の自軍ユニットは必ず回避に切り替えてから攻撃するようにしよう。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

❶ 不気味な天使

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
14	105	30	44	19	3↑2↓3

装備武器	グレイブ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	サファイア	入手アイテム	防寒マント		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

❷ 不気味な天使

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
14	114	36	33	18	3↑2↓3

装備武器	スピア	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	サファイア	入手アイテム	それぞれの立場		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

❸ 不気味な天使

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
13	78	48	34	20	3↑2↓3

装備武器	ハイフルーレ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

❹ 不気味な天使

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
13	90	42	28	22	3↑2↓3

装備武器	ハイフルーレ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	究極の愛		
装備リング	—	スキル	フィズバリア	—	
	—		—	—	
	—		—		

❺ 不気味な天使

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
13	84	57	27	20	3↑2↓3

装備武器	ハイフルーレ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

❻ 不気味な天使

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
13	87	54	29	19	3↑2↓3

装備武器	ハイフルーレ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

❼ 不気味な天使

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
13	75	42	30	14	4↑2↓3

装備武器	バトルナイフ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

❽ 不気味な天使

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
13	87	45	25	14	4↑2↓3

装備武器	バトルナイフ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

❾ 不気味な天使

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
13	90	39	28	12	4↑2↓3

装備武器	バトルナイフ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

❿ 不気味な天使

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
13	96	36	25	14	4↑2↓3

装備武器	バトルナイフ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

傷薬×4、特効薬×4、目薬×4、毒消し×4、湿シップ×4

ボーナスシナリオ 3

問答無用

struggle in being

勝利条件			
敵を殲滅せよ TG：—			
敗北条件			
味方の全滅 MU：—			
出撃人数	5人	ターン制限	—
開始時間	8時	先攻	自

「ハルフォルト教会」で目撃された黒羽根の少年。それがアベルであるとみたカインたちは、可能性に賭け「ハルフォルト教会」を訪れる。しかし、インセストはすでにアベルに奪われていた。惨状の中、生き残りの僧兵を助けようと歩み寄るカイン。だが僧兵はカインをアベルと見間違え、問答無用の襲撃をかける。



TACTICAL ADVICE

初期配置位置の段差を考慮しよう

この戦闘では、初期配置位置がマップ左側の階段になっているため、段差移動を考慮したユニット初期配置がポイントだ。まず、「飛行移動」のスキルを、使用できるユニットすべてに装備させよう。そして、「飛行移動」ができないエクサルは、前列左端の一番低い場所に配置する。

初期配置位置付近にいる❷の神官兵の武器タイプはボウなので、攻撃ライン上にいるユニットの待機型は防御にしておくこと。



ユニットの移動にかけるターンをなるべく減らすためには、初期配置の段階から十分な戦略を立てておくことが必要だ。

TACTICAL ADVICE

基本の戦闘テクニックを確実に使うこと

この戦闘は、いわゆる基本的な戦闘のテクニックを駆使していけば、そう手こずることなくクリアすることができる。戦術の基礎をマスターするためにも、ただ倒すのではなく、より無駄のない戦闘展開を意識してみるのもいいだろう。

注意したいのは、それほど敵ユニットの数は多くないにもかかわらず、ボウ型やライトソード型、アクス型、スピア型と多様な武器タイプのものが混在していること。そして、待機型も反撃のものと防御のものがそれぞれ混在している。攻撃対象を決定するときなどは、表示されるウィンドウをこまめにチェックしておくことが必要だ。

また、この戦闘はEXPやMONEYなどの大きな報酬を得ることはできないので、回復用のアイテムなどを大量に消費してしまうことは避けたい。回復時は「ヒール」を有効に使おう。



反撃できない位置からの攻撃に対しては、必ずユニットの待機型を防御に切り替えるよう心がけること。



効率よく戦闘を展開させるためには、複数にダメージが与えられる「エモフレア」は必須のスキルだ。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

❶ 神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
14	108	60	26	22	2↑2↓3

装備武器	タウロスボウ	入手EXP	—
アクセサリ	トパーズ	入手MONEY	—
装備リング	微笑む暗殺者 / — / —	入手アイテム	微笑む暗殺者
		スキル	— / ポイズン / — / — / —

❷ 神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
14	96	57	25	25	2↑2↓3

装備武器	タウロスボウ	入手EXP	—
アクセサリ	—	入手MONEY	—
装備リング	絶えない夜 / — / —	入手アイテム	—
		スキル	— / ダーク / — / — / —

❸ 神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
13	96	51	24	23	2↑2↓3

装備武器	ジェミニボウ	入手EXP	—
アクセサリ	カーネリアン	入手MONEY	—
装備リング	— / — / —	入手アイテム	—
		スキル	エクストレンジ / — / — / — / —

❹ 神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
14	114	39	40	20	3↑2↓3

装備武器	グレイブ	入手EXP	—
アクセサリ	エメラルド	入手MONEY	—
装備リング	— / — / —	入手アイテム	—
		スキル	— / — / — / — / —

❺ 僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
13	120	33	45	12	2↑2↓3

装備武器	ハイバトルアクス	入手EXP	—
アクセサリ	—	入手MONEY	—
装備リング	— / — / —	入手アイテム	—
		スキル	— / — / — / — / —

❻ 僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
13	114	30	47	12	2↑2↓3

装備武器	ハイバトルアクス	入手EXP	—
アクセサリ	—	入手MONEY	—
装備リング	— / — / —	入手アイテム	—
		スキル	— / — / — / — / —

❼ 僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
13	93	57	32	19	3↑2↓3

装備武器	ピローソード	入手EXP	—
アクセサリ	—	入手MONEY	—
装備リング	— / — / —	入手アイテム	—
		スキル	— / — / — / — / —

❽ 僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
13	99	54	31	18	3↑2↓3

装備武器	ピローソード	入手EXP	—
アクセサリ	—	入手MONEY	—
装備リング	— / — / —	入手アイテム	—
		スキル	— / — / — / — / —

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

傷薬×3、クロックリペア×2、目薬×2

第3章 3

悪魔のささやき

eyes that witnessed madness

勝利条件			
アラギを倒せ TG：アラギ			
敗北条件			
メインユニットの戦闘不能 MU：カイン、ルカ、ザイオン			
出撃人数	6人	ターン制限	—
開始時間	7時	先攻	自

ルカの渇きは徐々にその進行を早めていた。己の無力さを噛み締めるザイオンに、アラギが接触を図る。エクサルの機転でその場を退いたザイオンだったが、その心には動揺が残る。アラギの言葉を頼りに「幽葬の地下通路」を進むカインたち。その奥深く、「嘆きの狩場」と呼ばれる場所に、アラギとアベルはいた。



TACTICAL ADVICE

2本の細い通路が特徴のマップだ

このマップでは、奥に進むためには細い通路を通らなければならない。左側の通路は特に細く、全ユニットを同じ通路で通すのは危険だ。まず、❺、❻、❼、❽のパスカを、通路のこちら側に引き寄せて倒してしまおう。それからカインとヨハネを右側の通路に移動させ、⓫、⓬の不気味な悪魔を同じように引き寄せて倒す。❺のパスカは「エクストレンジ」のスキルを装備しているため、通常より長い射程から攻撃してくるので注意。



カインとヨハネは、戦闘開始後右側の通路へと向かえるよう、初期配置の段階で右側寄りに配置しておくようにしよう。

TACTICAL ADVICE

ペインキラーによる大打撃を防ぐには

アラギは、自軍ユニットが近づくと、ペインキラー「ドラッグル」を召還し、「ドゥームダーク」を発動してくる。いったん自軍ユニットを後退させ、CTの経過を待つのが安全だ。アベルはターゲットではないが、EXPやMONEY、「火精の溜め息」を所持しているので、ぜひ倒しておきたい。



それぞれの武器タイプの射程を利用した配置を心がければ、効果的に敵を撃破していくことができる。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

❶ アラギ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	151	71	50	17	3↑4↓5

装備武器	堕落の爪	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	骨のピアス	入手アイテム	—		
装備リング	冥府より来る者 再起する胎動 収束する暗黒	スキル	飛行移動 ドゥームダーク カースダーク	— サクリファイス	

❷ アベル

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	154	52	51	19	3↑2↓3

装備武器	嘆きの大剣	入手EXP	500	入手MONEY	750
アクセサリ	虚ろのベルト	入手アイテム	火精の溜め息		
装備リング	— — —	スキル	背後攻撃 HPダメージ —	鉄壁 —	

❸ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
14	90	51	36	30	3↑2↓3

装備武器	トゥテイルズ	入手EXP	100	入手MONEY	150
アクセサリ	オニキス	入手アイテム	乱舞する踊り子		
装備リング	— — —	スキル	パラライズ — —	— —	

❹ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
14	102	45	38	22	3↑2↓3

装備武器	トゥテイルズ	入手EXP	100	入手MONEY	150
アクセサリ	オニキス	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	ツールマスター — —	— —	

❺ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
13	87	60	32	20	3↑2↓3

装備武器	フランベルク	入手EXP	100	入手MONEY	200
アクセサリ	カーネリアン	入手アイテム	抗毒の護符		
装備リング	— — —	スキル	エクストレンジ — —	— —	

❻ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
13	90	60	28	20	3↑2↓3

装備武器	ハイフルーレ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	カーネリアン	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	ツールマスター — —	— —	

❼ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
13	96	57	29	15	4↑2↓3

装備武器	バンデットナイフ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ジェード	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	— — —	— —	

❽ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
12	87	54	27	16	4↑2↓3

装備武器	バンデットナイフ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ジェード	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	— — —	— —	

❾ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
12	87	54	27	16	4↑2↓3

装備武器	バンデットナイフ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ジェード	入手アイテム	毒消し		
装備リング	— — —	スキル	ツールマスター — —	— —	

❿ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
12	87	54	27	16	4↑2↓3

装備武器	バンデットナイフ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ジェード	入手アイテム	目薬		
装備リング	— — —	スキル	ツールマスター — —	— —	

⓫ 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
12	108	33	41	12	2↑2↓3

装備武器	マギアクス	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	— — —	— —	

⓬ 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
12	114	30	44	11	2↑2↓3

装備武器	ハイバトルアクス	入手EXP	150	入手MONEY	200
アクセサリ	—	入手アイテム	石つぶて		
装備リング	— — —	スキル	— — —	— —	

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

傷薬×7、特効薬×4、温シップ×3、目薬×3、毒消し×3、頭痛薬×3、抗生剤×3、黒インク×2、毒薬×2、木片×3、石つぶて×3

第4章 それぞれの決意

the twisted result of faith



冒頭では、ダリアとの会話によってこれまでの経緯を復習することができる。確認したいことがある人はチェックしよう。

戦いの中へと身を投じ始めたカインにとって、キボートスでマティアと過ごした穏やかな日々は、はるか遠い過去となってしまった。そして、カインの前に幾度も姿を現すアベル。そのたびに、カインの翼は堪え難い痛みに襲われるのだった。激しくその速度を増していく運命を感じながら、今日もカインはマティアの思い出を胸に朝を迎える。

ADVICE ABOUT ADVANCE

第4章進行のポイント

この章では、シナリオの流れに分岐が発生する。通常戦闘4-2「廃棄された実験体」➡P.096で、インセストの少女を倒すか倒さないかによって、その後のイベントパートに変化があり、倒した場合は「募る想いの告白」を入手できる。

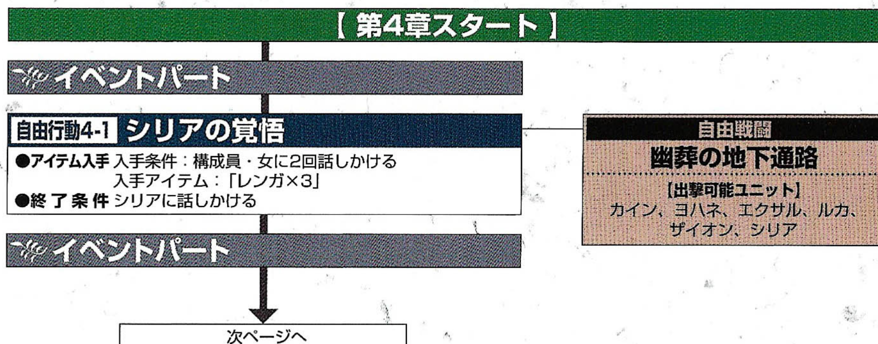
また、自由行動4-1では、エンディング分岐に影響するアイテム「秩序の烙印」（詳しくは➡P.156を参照）取得イベントの最初のボーナスシナリオ、「エクサルの小刀」が発生する。



この章はユニットの出入りが激しいため、よく右のチャートを参照し、武器購入などのタイミングを見極めるようにしよう。

FLOW CHART

第4章フローチャート



前ページから

自由行動4-2 書き残された想い
- ●アイテム入手 入手条件：構成員・男に2回話しかける　入手アイテム：「戯れる氷精」
- ●終了条件 ①兵士と話す ②ウェイターと話す ③雑記帳に追加される書き込み「少女の命が危ない」を読む

> 自由戦闘 **プロデヴォン教団の牢獄**　【出撃可能ユニット】カイン、ヨハネ、エクサル、ルカ、ザイオン、シリア

> ボーナスシナリオ4 **エクサルの小刀**　【発生条件】①雑記帳の書き込み「スリに注意！」を読んだあと、ダリアに話しかける　※「秩序の烙印」取得イベント1

イベントパート

通常戦闘4-1 強剣士クレイス ➡P.094

イベントパート

> シリア離脱

自由行動4-3 誰がための剣
- ●アイテム入手 入手条件：老人に2回話しかける　入手アイテム：「霊水の妙薬×3」
- ●終了条件 ステイエンと話す

> 自由戦闘 **フィータス教会**　【出撃可能ユニット】カイン、ヨハネ、エクサル、ルカ、ザイオン

イベントパート

> ステイエン参加

通常戦闘4-2 廃棄された実験体 ➡P.096

インセストの少女を　倒した／倒さなかった

> 自由戦闘 **廃棄された教団の実験施設**　【出撃可能ユニット】カイン、ヨハネ、エクサル、ルカ、ザイオン、ステイエン

- 倒した → イベントパート　●アイテム入手 インセストの少女より「募る想いの告白」を入手
- 倒さなかった → イベントパート

> ボーナスシナリオ5 **うちの子2**　【発生条件】雑記帳の書き込み「うちの子ですがね」を読んだ後、ウェイターに話しかける

自由行動4-4 つかの間の幸せ
- ●アイテム入手 入手条件：カップル・男に2回話しかける　入手アイテム：「ボトルペイン×3」
- ●終了条件 なし

> ボーナスシナリオ6 **手合わせ**　【発生条件】①ボーナスシナリオ5「うちの子2」を見た ②構成員・男と話す ③雑記帳に追加される書き込み「いつものところで待つ」を読む ④ステイエンに話しかけ、会話選択で「あるよ」を選ぶ

イベントパート

自由行動4-5 飛び出したエクサル
- ●アイテム入手 入手条件：構成員・女に2回話しかける　入手アイテム：「乱舞する踊り子」
- ●終了条件 エクサルと話す

> 自由戦闘 **廃棄された教団の実験施設**　【出撃可能ユニット】カイン、ヨハネ、ルカ、ザイオン、ステイエン

イベントパート

通常戦闘4-3 強行突破 ➡P.098

> シリア復帰・リリス参加　ヨハネ・ルカ・ザイオン離脱

イベントパート
- ●アイテム入手 マティアより「神威の剱」を入手

> ルカ・ザイオン復帰

通常戦闘4-4 渦巻く運命 ➡P.100

> ヨハネ復帰

イベントパート

【第5章へ】

第4章 1

強剣士クレイス

faith and Crace

勝利条件	
ターゲットを倒せ TG：クレイス	
敗北条件	
メインユニットの戦闘不能 MU：カイン、ステイエン	

出撃人数	7人	ターン制限	—
開始時間	1時	先攻	自

良心に逆らえず、教団に反旗を翻したステイエン。インセストの少女・リリスを連れてフィータス教会を脱走しようとした彼女は、雑記帳の書き込みをもとにちょうどフィータス教会を訪れていたカインたちと出会った。リリスとの思わぬ再会に、シリアの心は踊る。そのとき、そこに強剣士・クレイスが姿を現した。

Foetus Church
フィータス教会

EXP ……… 17400
BONUS ……… 830

MONEY …… 5500
BONUS …… 1070

Sランク獲得条件
CT ……… 187以内

TACTICAL ADVICE

クレイスを目指して段差を下りよう

このマップは17階層もの段差からなっており、進むというよりは下へと潜っていく感覚だ。段差の移動に対処するために、「飛行移動」のスキルは必須といっていい。また、敵ユニットの数も多いので、ある程度のダメージも覚悟しなくてはならない。ヨハネがラーニングによって「ヒール」を習得している場合は、必ず装備させておこう。もし今までの通常戦闘で習得していないなら、自由戦闘で習得させておいたほうが有利だ。



ステイエンは、武器による直接攻撃に加え、スキルの使用にも向いているバランス型ユニット。うまく成長させれば強力だ。

第4章・それぞれの決意

TACTICAL ADVICE

シリアの「ポジチェンジ」を活用する

クレイスのいるマップ最下部には❷、❸の準護法兵がおり、強力なスキルでクレイスを援護してくる。また「ツールマスター」を装備しているため、アイテムの遠隔使用もやっかいだ。シリアに「それぞれの立場」を装備させ、ポジチェンジでクレイスだけを中階層まで引き寄せるのがベスト。



「ポジチェンジ」発動後は、そのターンでの撃破を目指し、全員が集中してダメージを与えよう。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

① クレイス

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
19	141	86	55	30	3↑3↓3

装備武器	ハイブレード	入手EXP	150	入手MONEY	200
アクセサリ	陽光の腕章	入手アイテム	守護の誓い		
装備リング	閉ざした世界 守護の誓い —	スキル	自動反撃 リングシール —	背後攻撃 スピリバリア	

② 準護法兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	102	105	26	42	2↑2↓3

装備武器	水晶の杖	入手EXP	150	入手MONEY	200
アクセサリ	気付の護符	入手アイテム	雪原の雷雨		
装備リング	雪原の雷雨 — —	スキル	ツールマスター テクサンダ —	スキルマスター —	

③ 準護法兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	102	105	26	42	2↑2↓3

装備武器	水晶の杖	入手EXP	150	入手MONEY	200
アクセサリ	アメジスト	入手アイテム	ミントマスク		
装備リング	過酷な抱擁 — —	スキル	ツールマスター パラライズ —	スキルマスター —	

④ 中位僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
15	138	39	48	14	3↑2↓3

装備武器	マギアクス	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ラピスラズリ	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	鉄壁 — —	— —	

⑤ 中位僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
15	147	39	45	14	3↑2↓3

装備武器	マギアクス	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ラピスラズリ	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	鉄壁 — —	— —	

⑥ 中位僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
15	132	48	50	12	2↑2↓3

装備武器	マギアクス	入手EXP	180	入手MONEY	220
アクセサリ	ラピスラズリ	入手アイテム	クロックリペア		
装備リング	— — —	スキル	ノックバック — —	— —	

⑦ 神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	123	36	45	25	3↑2↓3

装備武器	グレイブ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	サファイア	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	— — —	— —	

⑧ 神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	138	36	40	25	3↑2↓3

装備武器	グレイブ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	サファイア	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	— — —	— —	

⑨ 神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
15	105	57	25	29	2↑2↓3

装備武器	ジェミニボウ	入手EXP	200	入手MONEY	250
アクセサリ	ジェード	入手アイテム	抗生剤		
装備リング	踊る道化師 — —	スキル	— パニック —	— —	

⑩ 神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
15	111	57	25	27	2↑2↓3

装備武器	ジェミニボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ジェード	入手アイテム	クロックリペア		
装備リング	乱舞する踊り子 — —	スキル	— リズムブレイク —	— —	

⑪ 神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
15	120	57	25	22	2↑2↓3

装備武器	ジェミニボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ジェード	入手アイテム	—		
装備リング	— — —	スキル	— — —	— —	

⑫ 神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
15	102	51	30	27	2↑2↓3

装備武器	ジェミニボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ジェード	入手アイテム	抗生剤		
装備リング	— — —	スキル	リズムブレイク — —	— —	

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

傷薬×5、特効薬×5、目薬×4、毒消し×4、クロックリペア×4、疲労ウィルス×3、放心ウィルス×4

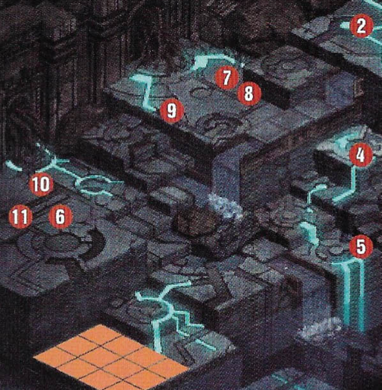
第4章 2

廃棄された実験体

the twisted result of faith

勝利条件			
ターゲットを倒せ TG：世界樹の根全体			
敗北条件			
味方の全滅 MU：—			
出撃人数	6人	ターン制限	—
開始時間	0時	先攻	自

ステイエンの情報をもとに、数カ月前、教団に放棄されたという実験施設を訪れたカインたち。内部を探るうちに、やがて助けを呼ぶ子供の声を耳にする。その声に導かれカインたちが目にしたものは、巨大な世界樹に身体を侵食されたインセストの少女の姿だった。カインは少女を前に、あまりにも辛い決断を迫られる。



EXP ……… 5400
BONUS ……… 0
MONEY …… 3330
BONUS ……… 0
Sランク獲得条件
CT ……… 129以内

TACTICAL ADVICE

進軍ルートをよく考えよう

段差や溝など、分断された地形が特徴のマップだ。ここではユニットの移動力の差で、進めるコースに違いが出てきてしまう。「飛行移動」を使用できるユニットは、必ず装備させておくこと。翼を持たないヒトのユニットは、ときに回り道が必要なこともあるので注意。まず、初期配置位置上部にいる❻、❿、⓫を倒すことを意識して、スキルを使えるルカとヨハネ、ATKの高いザイオンを左側に配置し、上段への移動に備えよう。



特殊な地形に対応できるよう、スキルの切り替えはこまめに。敵を引き寄せながら撃破していくのがポイントだ。

TACTICAL ADVICE

少女の想いにどう応えるか

❶のインセストの少女を倒すか倒さないかで、その後のイベントパートが変化する。世界樹の根を殲滅する前に少女を倒した場合、ペインリング「募る想いの告白」を受け取ることができるのだ。少女を残したまま世界樹の根をすべて倒すと、その時点で戦闘は終了してしまうので注意しよう。



「リスト」で確認すればわかるように、インセストの少女以外はすべてターゲット。撃破する順番にはくれぐれも注意すること。

+ENEMY DATA

敵ユニット詳細データ

❶ インセストの少女

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
18	132	0	42	19	4↑3↓3

装備武器	—	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	過酷な抱擁		
装備リング	—	スキル	自動回復	空間移動	
	—		—	—	
	—		—		

❷ 世界樹の根

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	126	0	51	19	3↑2↓3

装備武器	—	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	睡眠薬		
装備リング	—	スキル	地中移動	—	
	—		—	—	
	—		—		

❸ 世界樹の根

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	123	0	48	22	3↑2↓3

装備武器	—	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	しびれ薬		
装備リング	—	スキル	地中移動	—	
	—		—	—	
	—		—		

❹ 世界樹の根

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	120	0	48	21	3↑2↓3

装備武器	—	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	地中移動	—	
	—		—	—	
	—		—		

❺ 世界樹の根

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	114	0	52	22	3↑2↓3

装備武器	—	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	地中移動	—	
	—		—	—	
	—		—		

❻ 世界樹の根

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	123	0	48	21	3↑2↓3

装備武器	—	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	地中移動	—	
	—		—	—	
	—		—		

❼ 世界樹の根

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	111	0	37	22	4↑2↓3

装備武器	—	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	地中移動	—	
	—		—	—	
	—		—		

❽ 世界樹の根

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	108	0	36	25	4↑2↓3

装備武器	—	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	地中移動	—	
	—		—	—	
	—		—		

❾ 世界樹の根

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	111	0	37	24	4↑2↓3

装備武器	—	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	地中移動	—	
	—		—	—	
	—		—		

❿ 世界樹の根

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	102	0	40	22	4↑2↓3

装備武器	—	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	気付け薬		
装備リング	—	スキル	地中移動	—	
	—		—	—	
	—		—		

⓫ 世界樹の根

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	108	0	36	24	4↑2↓3

装備武器	—	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	地中移動	—	
	—		—	—	
	—		—		

+ENEMY'S ITEM

敵ユニット使用アイテムデータ

—

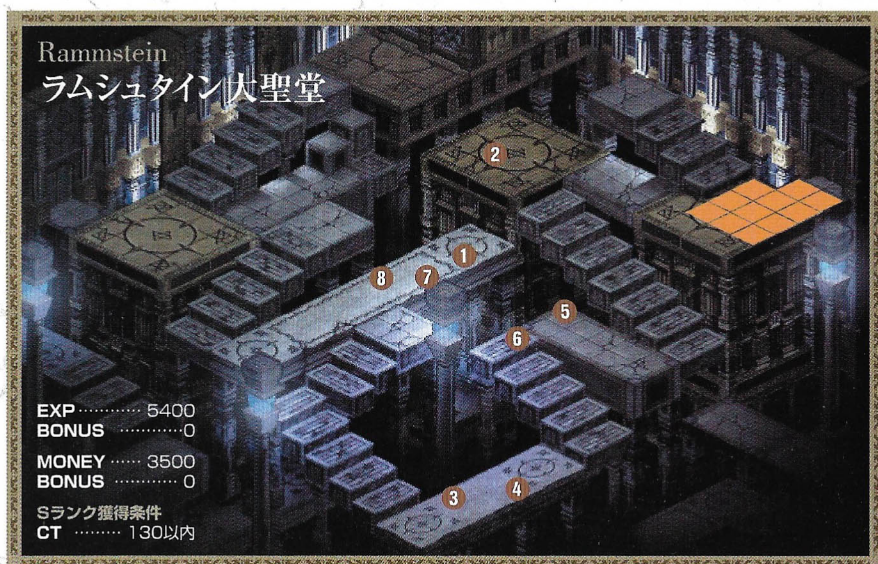
第4章 3

強行突破

strike out across the enemy

勝利条件			
敵を殲滅せよ TG：—			
敗北条件			
味方の全滅 MU：—			
出撃人数	5人	ターン制限	—
開始時間	0時	先攻	自

リリスの話から、マティアとキロタが「ラムシュタイン大聖堂」にいると知ったカイン。巨大な施設だけにその警備は厳重だ。ルカ、ザイオン、ヨハネが別働隊となり、カインたちはうまく侵入に成功したかのように見えた。しかし、目的地へ続く通路には見張りが。やむをえず、カインたちは強行突破を決意する。



TACTICAL ADVICE

ヨハネ、ルカ、ザイオンが離脱する

広いうえに、敵ユニットが点在しているため、自軍ユニットを思うように進めにくいマップだ。ここではヨハネ、ルカ、ザイオンが抜けた状態となるので、回復用のスキルなどをつけ替えておく必要がある。この時点ではシリアが「スキルマスター」を修得しているので、シリアを回復役と考えるのがいいだろう。この戦闘と、次の通常戦闘である「渦巻く運命」は連戦となるため、回復用アイテムは多めに準備しておくこと。



まず敵の移動範囲を確認したら、それに近接する形で自軍ユニットを進めていこう。そのとき敵の武器タイプに注意すること。

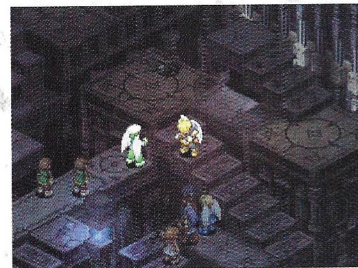
TACTICAL ADVICE

効率的なルートを導きだそう

進むルートとしては、まず初期配置位置近くにいる❷の護法兵を倒し、左下へと回りながら❺、❻の教団員、❸、❹の神官兵、そして最後にマップ中央付近にいる❼、❽の教団員、❶の見習い天使兵を倒すのがスムーズだ。

CTを短縮する手段としては、❷の護法兵のいるあたりで、❶の見習い天使兵のほうへ向かうユニットと、❺、❻の教団員のほうへ回るユニットの2組に分けるという方法もあるが、回復役が手薄なこの戦闘ではかなり危険な戦術といえるだろう。

❶の見習い天使兵は「ツールマスター」のスキルを装備しているため、離れた通路にいるユニットに対してもアイテムを使用してくる。なるべく、ひとりの敵ユニットに自軍ユニットが集中してダメージを与えるようにし、1回のターンで確実に撃破していくのが早道だ。



「ツールマスター」を装備しているユニットは、「レンガ」などを広範囲で使用してくる。予期せぬダメージに注意。



「ニューロダウン」を食らうと、ATKが一時的に低くなってしまう。アイテムなどで治療しよう。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

❶ 見習い天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
18	126	81	42	27	4↑2↓3

装備武器	ロウレイピア	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ミントマスク	入手アイテム	ロウレイピア		
装備リング	— / — / —	スキル	道具SP / — / —	ツールマスター / —	

❷ 護法兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	123	54	47	27	3↑2↓3

装備武器	ラトルテイルズ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	安寧の護符	入手アイテム	—		
装備リング	— / — / —	スキル	— / — / —	— / —	

❸ 神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	132	45	50	22	3↑2↓3

装備武器	ウィングスピア	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ジェード	入手アイテム	—		
装備リング	— / — / —	スキル	— / — / —	— / —	

❹ 神官兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	132	45	42	22	3↑2↓3

装備武器	グレイブ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	サファイア	入手アイテム	—		
装備リング	— / — / —	スキル	— / — / —	— / —	

❺ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	114	57	40	28	2↑2↓3

装備武器	星見の弓	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	アメジスト	入手アイテム	—		
装備リング	— / — / —	スキル	HPスティル / — / —	— / —	

❻ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	123	60	33	28	2↑2↓3

装備武器	星見の弓	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	アメジスト	入手アイテム	誘う眠り姫		
装備リング	誘う眠り姫 / — / —	スキル	— / スリープ / —	— / —	

❼ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	126	57	27	28	2↑2↓3

装備武器	ジェミニボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	アゲート	入手アイテム	踊る道化師		
装備リング	傷負いの剣士 / — / —	スキル	— / ニューロダウン / —	— / —	

❽ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
16	117	54	30	28	2↑2↓3

装備武器	ジェミニボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	アゲート	入手アイテム	疲労ウィルス		
装備リング	酔った魔術師 / — / —	スキル	— / マギダウン / —	— / —	

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

特効薬×6、目薬×4、毒消し×4、抗生剤×4、疲労ウィルス×5、放心ウィルス×5、しびれ薬×4、レンガ×4、火薬玉×2

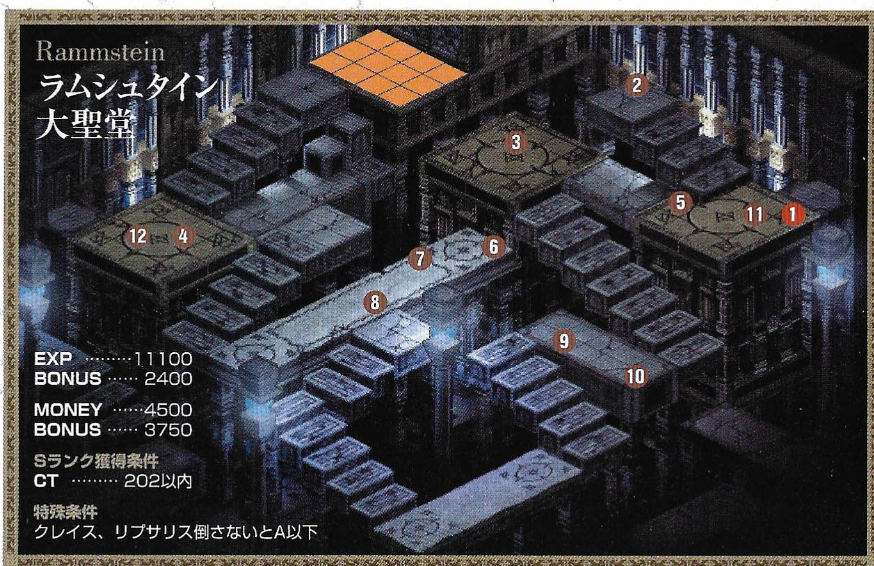
第4章 4

渦巻く運命

an inevitable conclusion

勝利条件			
ベイルを倒せ TG：ベイル			
敗北条件			
味方の全滅 MU：—			
出撃人数	7人	ターン制限	—
開始時間	6時	先攻	自

ついにマティアとの再会を果たしたカイン。しかし、ふたりの間には堅牢な鉄格子が立ち塞がる。鉄格子を開こうと、仲間たちは力を合わせる。だが、そこに十審将のひとり、熾天使ベイルが姿を現した。鉄格子をいとも簡単に破壊する桁違いの力。それでも、大切な人への想いを胸に、カインは戦いを挑むのだった。



TACTICAL ADVICE

「飛行移動」が必須のマップだ

前の通常戦闘である「強行突破」と同じマップではあるものの、初期配置位置がまったく異なっている。このため、「飛行移動」ができないヒトのユニットは、❶のベイルへの最短ルートを進むことはできないのだ。全員で回り道をするよりも、「飛行移動」ができるユニットだけで右方向へと進み、ターゲットである❶のベイルを倒すのがベスト。したがって、「飛行移動」ができるユニットを中心に前列を組み、それ以外は後列に配置しよう。



「飛行移動」を使えるユニットは前列に配置し、そうでないユニットは左の敵を目指せるよう、左側に寄らせて配置しよう。

TACTICAL ADVICE

ペインキラー「ティアー」を召還せよ

強力な敵ユニットが多いこの戦闘では、ペインキラーを駆使して戦おう。直前のイベントパートでマティアから入手できる「神威の剣」と、「募る想いの告白」をカインに装備させ、「リベリオン」を発動する。このとき、必ず好調期に発動することがポイント。これでかなり楽になるはずだ。



見た目のグラフィックも大迫力のコラボレーション攻撃。使いこなすためには、その仕組みをしっかりと理解しよう。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

❶ ベイル

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
21	180	60	59	39	3↑4↓6

装備武器	聖翼双剣	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	天聖のマント	入手アイテム	—		
装備リング	拷責の神音	スキル	飛行移動	自動反撃	
	募る思いの告白		HPスティル	—	
	—		—		

❷ リプサリス

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
19	129	94	38	42	4↑3↓3

装備武器	白ユリのナイフ	入手EXP	500	入手MONEY	1000
アクセサリ	プリティードール	入手アイテム	独善たる使者		
装備リング	咆哮する雷鳴	スキル	空間移動	スキルマスター	
	—		オルタサンダ	—	
	—		—		

❸ クレイス

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
20	153	80	60	36	3↑3↓3

装備武器	マギブレード	入手EXP	600	入手MONEY	750
アクセサリ	陽光の腕章	入手アイテム	堕落の爪		
装備リング	閉ざした世界	スキル	背後攻撃	自動反撃	
	守護の誓い		リングシール	スピリバリア	
	—		—		

❹ 教団騎士

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
18	147	51	55	21	3↑2↓3

装備武器	鉄の大剣	入手EXP	300	入手MONEY	500
アクセサリ	安寧の護符	入手アイテム	怠慢な衛兵		
装備リング	怠慢な衛兵	スキル	—	—	
	—		オーライレイス	—	
	—		—		

❺ 教団騎士

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
18	153	45	51	21	3↑2↓3

装備武器	銅の大剣	入手EXP	200	入手MONEY	250
アクセサリ	カーネリアン	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	自動反撃	—	
	—		—	—	
	—		—		

❻ 教団騎士

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
18	153	45	51	21	3↑2↓3

装備武器	銅の大剣	入手EXP	200	入手MONEY	250
アクセサリ	カーネリアン	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	自動反撃	—	
	—		—	—	
	—		—		

❼ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	126	63	30	32	3↑2↓3

装備武器	キャンサーボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	サファイア	入手アイテム	—		
装備リング	猛る戦士	スキル	—	—	
	—		オーライクスト	—	
	—		—		

❽ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	126	63	30	32	3↑2↓3

装備武器	キャンサーボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	サファイア	入手アイテム	—		
装備リング	猛る戦士	スキル	—	—	
	—		オーライクスト	—	
	—		—		

❾ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	126	63	30	32	3↑2↓3

装備武器	キャンサーボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	アゲート	入手アイテム	—		
装備リング	猛る戦士	スキル	—	—	
	—		オーライクスト	—	
	—		—		

❿ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	126	63	30	32	3↑2↓3

装備武器	キャンサーボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ジェード	入手アイテム	—		
装備リング	猛る戦士	スキル	—	—	
	—		オーライクスト	—	
	—		—		

⓫ 見習い天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
18	132	63	37	31	4↑2↓3

装備武器	マギレイピア	入手EXP	300	入手MONEY	500
アクセサリ	ミントマスク	入手アイテム	火薬玉		
装備リング	傷負いの剣士	スキル	道具SP	ツールマスター	
	—		ニューロダウン	—	
	—		—		

⓬ 見習い天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
18	126	81	41	27	4↑2↓3

装備武器	マギレイピア	入手EXP	300	入手MONEY	500
アクセサリ	革のコート	入手アイテム	火薬玉		
装備リング	—	スキル	道具SP	ツールマスター	
	—		—	—	
	—		—		

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

特効薬×5、霊水の妙薬×3、温シップ×4、毒消し×4、気付け薬×4、抗生剤×4、レンガ×4、火薬玉×4

第5章 砕ける心

wishes upon discord



ヨハネが目を覚ましたことに心から安堵するカイン。長い戦いの旅は、カイン自身の心をも大きく成長させているようだ。

無理な戦いがたたり、ヨハネが深い傷を負ってしまった。そのことで、カインは強く自分を責める。翼の力を得たにもかかわらず、弱い者を救うことも、仲間を守ることすらできない自分。それはすべて、自分の目的ばかりを考えていた結果だった。仲間たちの気持ちに応えていなかったことにカインが気づいたそのとき、ヨハネが意識をとり戻す。

ADVICE ABOUT ADVANCE

第5章進行のポイント

通常戦闘5-1「消えない傷痕」➡P.106と、通常戦闘5-2「嘆きの赤い牙」➡P.108は連戦となるため、戦闘準備は万全に整えておくこと。また、この段階になると、戦闘で出現する敵ユニットの数も増えてくるので、序盤と同じ戦術ではかなり苦戦することになるだろう。スキルだけでなく、ペインキラーの召還やリングコマンドの発動も活用していくことが必要となる。

とくに、第4章の終盤で入手したカイン専用ペインリング「神威の剱」は、同じく第4章で入手できるペインリング「募る想いの告白」と組み合わせて使用すると、全体攻撃「リベリオン」が発動できる。これを効果的に使用していけば、各戦闘のCTは激減するだろう。

第5章では、新しくキロタがメンバーに加わる。武器タイプはガンで、シリアと同じく遠距離攻撃が可能。ATKを成長させるとかなりの戦力として通用する頼もしいユニットだ。

また、グリシナを巡るストーリーが佳境を迎えるのもこの章。以降、カインたちに復讐の炎を燃やすレッド・ムフロンが、さまざまな場所で戦いを挑んでくることになる。シナリオも加速していくので、しっかりと流れを把握していこう。



多彩な効果を持つペインキラー。複数の敵ユニットへダメージが与えられる「リベリオン」は、中盤以降必須となるだろう。



グリシナの狡猾な罠によって、窮地に立たされるステイエンたち姉妹。この局面に、カルディアはどう行動するのだろうか。

FLOW CHART

第5章フローチャート

【第5章スタート】

- イベントパート — ヨハネ離脱
- 自由行動5-1 ステイエンへの手紙
  - ●アイテム入手 入手条件：構成員・男に2回話しかける / 入手アイテム：「雪原の雷雨」
  - ●終了条件 ステイエンと話す
  - 自由戦闘 レニアム坂広場 【出撃可能ユニット】カイン、エクサル、ルカ、ザイオン、シリア、ステイエン、リリス
- イベントパート
  - ボーナスシナリオ7 神秘の薬草 【発生条件】①雑記帳の書き込み「神秘の薬草」を読む ②フライと話す ③老人、老婆、シリアと話す ④片翼の天使に話しかけ、会話選択で「紅い」を選ぶ
  - ●BS戦闘 クッタを倒せ！ ➡P.104
- 自由行動5-2 ヨハネはどこに？
  - ●アイテム入手 入手条件：神父に2回話しかける / 入手アイテム：「柔軟剤×3」
  - ●終了条件 フライと話す
  - ステイエン離脱
  - 自由戦闘 廃虚となった教会 【出撃可能ユニット】カイン、エクサル、ルカ、ザイオン、シリア、リリス
- イベントパート
- 通常戦闘5-1 消えない傷痕 ➡P.106
- イベントパート — ステイエン復帰
- 通常戦闘5-2 嘆きの赤い牙 ➡P.108
- イベントパート — ヨハネ復帰・キロタ参加・ルカ離脱
  - 自由戦闘 サイファーパンク施設内部 【出撃可能ユニット】カイン、エクサル、ザイオン、シリア、リリス
- 自由行動5-3 嵐の前の静けさ
  - ●アイテム入手 入手条件：構成員・女に2回話しかける / 入手アイテム：「巡礼する精霊」
  - ●終了条件 なし
  - ボーナスシナリオ8 リリスの絵本 【発生条件】①ウェイターと話す ②フライ、ピエロと話す ③老人、カップル・男、カップル・女と話す ④エクサルと話したあと、雑記帳に追加される書き込み「えほんをつくるの」を読む ⑤ダリアに話しかける
- イベントパート
- 通常戦闘5-3 アラギ ➡P.110
- イベントパート — エクサル・ザイオン・シリア ステイエン離脱

【第6章へ】

ボーナスシナリオ 7

クッタを倒せ!

Kutta incident

勝利条件			
ターゲットを倒せ TG：クッタ			
敗北条件			
味方の全滅 MU：—			
出撃人数	7人	ターン制限	—
開始時間	9時	先攻	敵

ヨハネの傷を治したい一心から、神秘の薬草「ルオナの花」を探すカイン。片翼の天使の言葉を頼りに「幽葬の地下通路」へとやってきた彼らは、そこで、「ルオナの花」を手にした男がクッタたちにからまれているところに出くわす。多勢に無勢を見過ごすわけにはいかないと、カインは助太刀に飛び出すが……。



TACTICAL ADVICE

「幽葬の地下通路」での戦いとなる

第2章2-4の通常戦闘などと同じ、「幽葬の地下通路」のマップだ。左右の細い通路を通ってマップ右奥を目指して進むことになる。

まず、❼、❽のナラズモノと❺、❻のゴロツキを、左通路の手前へと誘導する。そして❾のナラズモノは右の通路へと誘導しよう。ここで出現する敵ユニットはすべて待機型を反撃にしているので、武器タイプの射程範囲の違いを利用できるよう、うまく自軍ユニットを配置するのがポイント。



近寄ってきた敵を集中して撃破していけば、それほど自軍ユニットを進ませなくても敵の数を減らしていくことができる。

第5章・砕ける心

TACTICAL ADVICE

「ツールマスター」ぞろいの敵ユニットたち

ここで出現する敵ユニットは、全員「ツールマスター」のスキルを装備している。そのため、1ターンの間に、攻撃+アイテムの連続ダメージを食らうことがよくあるのだ。HPの残量には注意し、早めに回復しておきたい。また、❶のクッタは「リザレクション」のスキルを使ってくる。どの敵ユニットに効果が発動しているのかを見落としてしまうと、撃破できるはずの敵が復活し、次ターンで予想外のダメージを受けてしまうことがあるので注意すること。戦闘開始直後に、カインの「リベリオン」を発動できれば断然有利になる。



左のようにユニットを左右に分けて進ませれば、それぞれに近い位置にいる敵ユニットを引き寄せることができる。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

❶ クッタ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
20	138	90	56	30	4↑3↓3

装備武器	愛するジーナ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	エーユー証明書	入手アイテム	ガスマスク		
装備リング	再起する英雄	スキル	注目の的	ツールマスター	
	—		パフェクバリア	—	
	—		—		

❷ ゴロツキ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
19	150	54	58	19	4↑2↓3

装備武器	メタルナックル	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	目覚めの護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

❸ ゴロツキ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
19	156	60	51	21	4↑2↓3

装備武器	メタルナックル	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	カーネリアン	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

❹ ゴロツキ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
18	150	54	48	19	4↑2↓3

装備武器	バトルグローブ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	カーネリアン	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

❺ ゴロツキ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
18	144	51	51	17	4↑2↓3

装備武器	バトルグローブ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ラピスラズリ	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

❻ ナラズモノ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	132	69	42	23	3↑3↓3

装備武器	サーベル	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ラピスラズリ	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

❼ ナラズモノ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	120	69	46	22	3↑3↓3

装備武器	サーベル	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ラピスラズリ	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

❽ ナラズモノ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	123	72	44	24	3↑3↓3

装備武器	サーベル	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ラピスラズリ	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

❾ ナラズモノ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
19	177	48	63	17	3↑2↓3

装備武器	ブージアクス	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ラピスラズリ	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

特効薬×4、しびれ薬×5、睡眠薬×5、毒薬×5、黒インク×5、レンガ×6、火薬玉×4

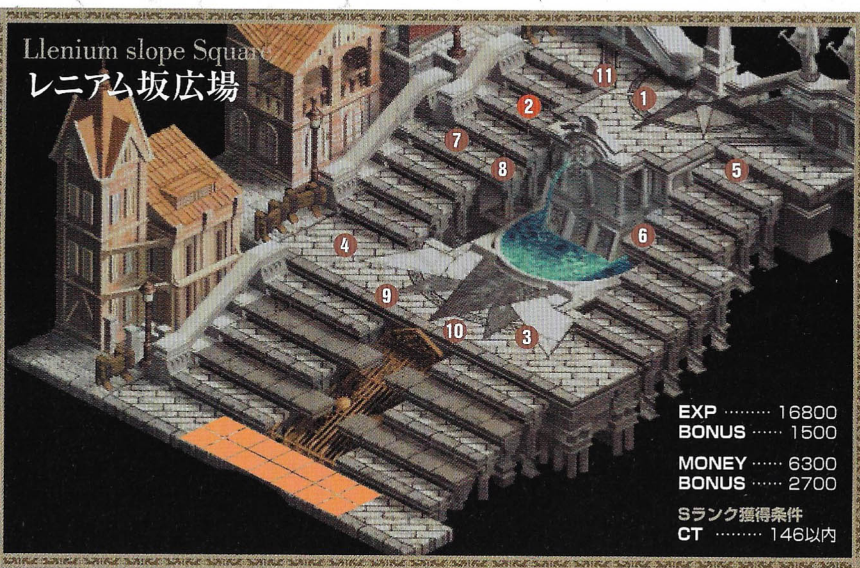
第5章 1

消えない傷痕

ripples on displeasure

勝利条件			
ターゲットを倒せ TG：グリシナ			
敗北条件			
メインユニットの戦闘不能 MU：カイン			
出撃人数	7人	ターン制限	—
開始時間	0時	先攻	自

グリシナの罠にはまり、人質として捕らえられてしまったステイエン。指定された場所「レニアム坂広場」では、グリシナ、そして力天使レッド・ムフロンがカインたちを待ち受けていた。絶体絶命の状況の中、なんとそこにアベルが姿を現す。謎の言葉とともにカインの傷を癒すアベル。それを期に形勢は逆転する。



TACTICAL ADVICE

左右の階段をふた手に分かれて進もう

初期配置位置のすぐ上の部分が左右に分断されているマップだ。ここでは、自軍ユニットを左右のふた手に分けて進むのがいいだろう。初期配置位置付近にいる⑨、⑩の教団員は、武器タイプがガンのため射程が長く、早めに倒しておく必要があるからだ。カインの「リベリオン」を発動するなら、戦闘開始直後、または③、④、⑨、⑩を倒し、自軍ユニットがマップ中央付近に到達したときがベストのタイミングといえる。



階段の中央は通ることができないので、初期配置の段階で、自軍ユニットを左右に分けておき、出撃させよう。

TACTICAL ADVICE

ペインキラー召喚の応酬となる

グリシナが「ラムノス」を召喚すると、傍らにいる⑦、⑧が「レヴィアロウズ」を発動する。「ラムノス」召喚前に⑦、⑧は倒してしまいたい。レッド・ムフロンを倒すと大きな報酬を得ることができるので、ぜひ倒しておこう。「テュラント」を召喚されたら、ユニットを一時後退させること。



左のように自軍ユニットを進ませ、グリシナを倒す前にレッド・ムフロンを撃破するのが望ましい。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

① レッド・ムフロン

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
22	196	60	72	21	3↑2↓4

装備武器	奮迅の大剣	入手EXP	500	入手MONEY	1000
アクセサリ	深紅のベルト	入手アイテム	破滅の降罪		
装備リング	裁きの鉄槌	スキル	鉄壁	攻撃SP	
	望んだ世界		ガードイレイス	—	
	募る想いの告白		—		

② グリシナ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
20	147	91	49	55	3↑3↓3

装備武器	烈火の鞭	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	魔性のピアス	入手アイテム	—		
装備リング	破滅の降罪	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	—		エクストレンジ	—	
	—		—		

③ 高位僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
19	138	81	46	27	3↑3↓3

装備武器	サーベル	入手EXP	200	入手MONEY	300
アクセサリ	目覚めの護符	入手アイテム	霊水の妙薬		
装備リング	—	スキル	背後攻撃	—	
	—		—	—	
	—		—		

④ 高位僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
19	138	81	46	27	3↑3↓3

装備武器	サーベル	入手EXP	200	入手MONEY	300
アクセサリ	目覚めの護符	入手アイテム	霊水の妙薬		
装備リング	—	スキル	背後攻撃	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑤ 護法兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
18	132	57	48	29	3↑2↓3

装備武器	ラトルテイルズ	入手EXP	200	入手MONEY	350
アクセサリ	光明の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑥ 護法兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
18	132	57	48	29	3↑2↓3

装備武器	ラトルテイルズ	入手EXP	200	入手MONEY	350
アクセサリ	光明の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	道具SP	
	—		—	—	
	—		—		

⑦ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	120	75	33	25	2↑3↓3

装備武器	ピストル	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	破魔の護符	入手アイテム	—		
装備リング	募る想いの告白	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑧ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	114	75	36	27	2↑3↓3

装備武器	ピストル	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ジャスパー	入手アイテム	—		
装備リング	募る想いの告白	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑨ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	126	69	34	24	2↑3↓3

装備武器	ピストル	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	破魔の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑩ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	117	66	41	22	2↑3↓3

装備武器	ピストル	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ジャスパー	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑪ 準護法兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
19	120	123	33	61	3↑2↓3

装備武器	邪眼の杖	入手EXP	200	入手MONEY	400
アクセサリ	反応の護符	入手アイテム	酔った魔術師		
装備リング	ささやく精霊	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	巡礼する精霊		ヒール	キュアトリート	
	—		—		

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

特効薬×6、霊水の妙薬×2、気付け薬×4、抗生剤×4、毒薬×4、しびれ薬×4、火薬玉×4

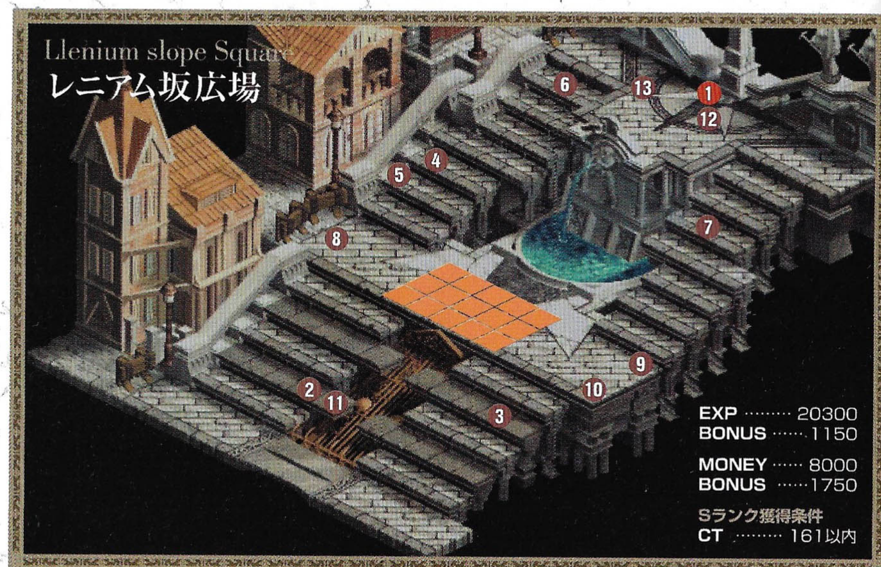
第5章 2

嘆きの赤い牙

trembled with rage

勝利条件			
ターゲットを倒せ TG：レッド・ムフロン			
敗北条件			
メインユニットの戦闘不能 MU：カイン、ヴァルトス			
出撃人数	8人	ターン制限	—
開始時間	0時	先攻	敵

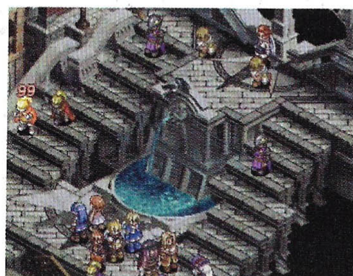
グリシナを失った悲しみは、レッド・ムフロンを復讐へと駆り立てた。怒りに暴走する彼はついにペインリングの力を解放する。そこへ、サイファーパンクのリーダー・ヴァルトスが現れた。ヴァルトスはカインに語る。ペインリングに込められた、マティアの声を解放せよと。やがて、「神威の釼」が光を帯び始める。



TACTICAL ADVICE

左右からレッド・ムフロンを目指せ

この戦闘では敵ユニット側が先攻となる。⑨、⑩の教団員によるガンの射程に備え、近接するユニットの待機型には注意しておくこと。進軍ルートとしては、まず初期配置位置周辺の③、⑨、⑩を倒す。そのあと、自軍ユニットを、右上方向にいる⑦の教団騎士のほうへ向かうユニットと、④、⑤の高位僧兵のいる左側を目指すユニットのふたつに分け、左右からマップ上部へと向かおう。



好調期に発動する「リベリオン」の威力は絶大だ。戦闘開始直後に発動しておけば、ユニットを進ませるのが大幅に楽になる。

ペインキラーの召喚は、⑨、⑩を倒した直後がベストだろう。マップ上部にいる⑫、⑬の準護法兵は、高度な回復スキルを用いてくるので、「リベリオン」を発動したあとには素早く倒さないと、付近の敵ユニットを大幅に回復してしまうので注意。



「ミストヒール」は敵ユニットのHPをほぼ全快にしてしまうため、早めに倒しておかないと全体攻撃がムダになってしまう。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

① レッド・ムフロン

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
22	199	54	71	25	3↑2↓4

装備武器	奮迅の大剣	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	深紅のベルト	入手アイテム	—		
装備リング	裁きの鉄槌	スキル	鉄壁	攻撃SP	
	望んだ世界		ガードイレイス	—	
	募る想いの告白		—		

② 高位僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
20	144	84	48	28	3↑3↓3

装備武器	サーベル	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	目覚めの護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	背後攻撃	—	
	—		—	—	
	—		—		

③ 高位僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
20	144	84	48	28	3↑3↓3

装備武器	サーベル	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	目覚めの護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	背後攻撃	—	
	—		—	—	
	—		—		

④ 高位僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
20	138	90	47	30	4↑2↓3

装備武器	レディ・ビー	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	光明の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	エクストレンジ	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑤ 高位僧兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
20	138	90	47	30	4↑2↓3

装備武器	レディ・ビー	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	光明の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	エクストレンジ	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑥ 教団騎士

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	165	33	65	13	2↑2↓3

装備武器	ブージアクス	入手EXP	300	入手MONEY	350
アクセサリ	破魔の護符	入手アイテム	柔軟剤		
装備リング	—	スキル	鉄壁	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑦ 教団騎士

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	156	54	60	15	2↑2↓3

装備武器	ブージアクス	入手EXP	300	入手MONEY	350
アクセサリ	アゲート	入手アイテム	ガスマスク		
装備リング	募る想いの告白	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑧ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	126	69	38	24	2↑3↓3

装備武器	マッチロック	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	破魔の護符	入手アイテム	—		
装備リング	踊る道化師	スキル	—	—	
	—		パニック	—	
	—		—		

⑨ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	126	69	38	24	2↑3↓3

装備武器	マッチロック	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	アゲート	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑩ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	126	69	38	24	2↑3↓3

装備武器	マッチロック	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	破魔の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑪ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
17	126	69	38	24	2↑3↓3

装備武器	マッチロック	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	アゲート	入手アイテム	鋭き眼光		
装備リング	鋭き眼光	スキル	—	—	
	—		ペトリファイ	—	
	—		—		

⑫ 準護法兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
19	120	123	35	59	3↑2↓3

装備武器	邪眼の杖	入手EXP	250	入手MONEY	550
アクセサリ	反応の護符	入手アイテム	巡礼する精霊		
装備リング	ささやく精霊	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	巡礼する精霊		ヒール	キュアトリート	
	—		—		

⑬ 準護法兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
19	114	129	33	61	3↑2↓3

装備武器	邪眼の杖	入手EXP	300	入手MONEY	500
アクセサリ	反応の護符	入手アイテム	—		
装備リング	募る想いの告白	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	詠唱する精霊		—	ミストヒール	
	—		—		

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

特効薬×6、霊水の妙薬×3、気付け薬×4、抗生剤×4、毒薬×4、しびれ薬×4、レンガ×6、火薬玉×4

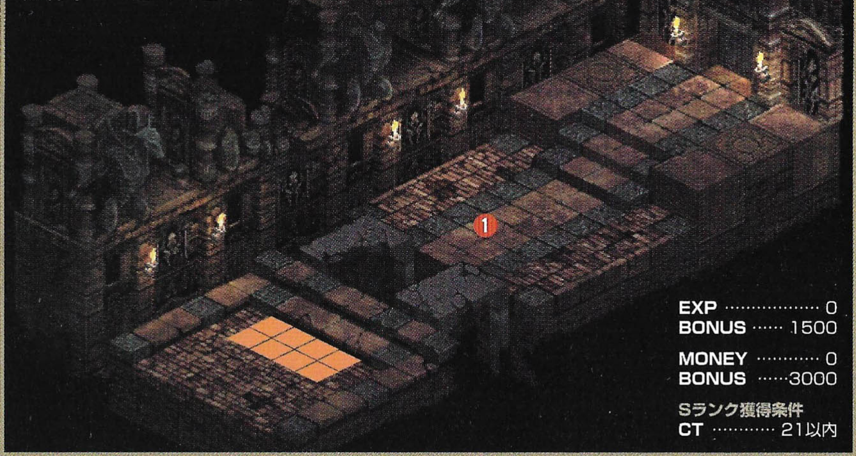
第5章 3

アラギ

dirty dancing

勝利条件			
アラギを倒せ TG：アラギ			
敗北条件			
ー MU：ルカ			
出撃人数	1人	ターン制限	ー
開始時間	3時	先攻	敵

渇きに苦しむルカの姿に、ザイオンの心は揺れる。葛藤と逡巡の中、ついにザイオンはリリスにその手を伸ばしてしまう。そのとき、偶然そこへ戻ってきたエクサルがその瞬間を目撃してしまい……。一方、ルカはひとり「幽葬の地下通路」でアラギと対峙していた。戦士の誇りを胸に、ルカは孤独にアラギへと挑む。



TACTICAL ADVICE

アラギを倒すと、相応の報酬がある

この戦闘には敗北条件がないため、仮にルカが戦闘不能になってしまってもゲームオーバーにはならず、ストーリーは進行する。しかし、アラギを倒すことができれば、EXPやMONEY、そしてペインリング「盟約の協定」を入手することができるので、ぜひ挑戦したい。まず、編成時にスキルとペインリングの調整をしよう。ひとつ前の通常戦闘で、「破滅の降罪」を手に入れているなら、「募る想いの告白」と合わせて装備させること。



コラボレーション攻撃を発動できるよう、装備は万全に整えよう。アクセサリも余分に持っておくとなお便利だ。

TACTICAL ADVICE

シビアなダメージ計算が必要だ

アラギの「ダンデズロウ」は早い段階で出させておき、アラギに近づく前に完全に回復をすませよう。まず、ルカの待機型は防御にしておく。「ラムノス」を召喚したあと、右側通路の一番手前左のマスで待機し、好調期の3時間前になったら、2歩前に進む。この時点で、好調期の2時間前になっているはずだ。すると次の敵軍ターンでは、ちょうど好調期にアラギの攻撃フェイズとなるため、アラギは行動してこない。そして次の自軍ターンで射程内へと移動し、「レヴィアロウズ」を発動する。このダメージ先取がアラギを倒すポイントだ。そのあとは道具＋攻撃などでダメージを稼ぐ。次ターンに備えて回復するか、このターンで撃破できるかを見極めることが、勝敗を分ける鍵となる。



「ダンデズロウ」は凄まじい破壊力を持ったコラボレーション攻撃。食らってしまったら、すぐに回復をすませよう。



「ラムノス」召喚後すぐにアラギの行動範囲に入ることは避け、最初の近接ダメージを先取できるように計算しよう。

ENEMY DATA

敵ユニット詳細データ

① アラギ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
23	212	82	70	24	4⬆4⬇5

装備武器	狡猾の爪	入手EXP	1500	入手MONEY	3000
アクセサリ	竜骨のピアス	入手アイテム	盟約の協定		
装備リング	冥府より来る者	スキル	飛行移動	攻撃SP	
	再起する胎動		ドゥームダーク	サクリファイス	
	募る想いの告白		ー		

HP、ATK、MOVなどどれを見ても、非常に手強い敵であることは歴然だ。攻撃フェイズ制限を解除するスキル「攻撃SP」にはとくに注意しよう。

ENEMY'S ITEM

敵ユニット使用アイテムデータ

なし

ゲーム中盤の成長方針について

中盤からは、本格的にスキルの使用が可能になる。そして、徐々にペインキラーを使った戦闘展開も心がける必要が出てくる頃だ。そのため、これまでと同じ成長方針では十分にユニットの性能を生かしきれなくなってきてしまう。

ヨハネ、ルカ、シリアは、早い段階で「スキルマスター」を修得する。まずルカ、ヨハネに回復スキル「ヒール」をマスターさせ、あまった「ささやく精霊」をシリアに装備させれば、回復面での不安は軽減するだろう。ヨハネとルカはMAGとPPを中心に成長させること。シリアは攻撃面でも便利なユニットなので、あまりMAGだけを成長させる必要はない。

リリスは少し遅れて「スキルマスター」を修得するので、スキルの本格使用は若干後になる。しかし、リリスは最終的にスキル使用に向いた成長となってくるため、早めの段階からMAGを上げておこう。

カインはペインキラーの召喚のため、ある程度をPPを上げておく必要も出てくる。

第6章 サンバルテルミの悲劇

the many hazards of a big city



カインに選択を迫るアベル。それでもなお、カインはこの世界に生きるものたちを守りたいと、アベルに語りかける。

バラバラに離れてしまった仲間たちの心。それは、この世界にはびこる多くの争いや痛みの縮図として、カインの心に影を落とすのだった。そんなカインの前に姿を現したアベルは、こんな世界が自分にとってどんな価値を持つのかと問いかける。自分の信じるべきものは何なのか、そしてアベルの言う「真実」とは……。カインへの重い試練は続く。

ADVICE ABOUT ADVANCE

第6章進行のポイント

第6章では、戦闘の結果やイベントパートの会話選択によって、シナリオの流れに分岐が発生する。

まず通常戦闘6-1「惨劇の広場」➡P.114では、9ターン以内に敵を殲滅することが勝利条件となっているが、これを満たした場合は、通常戦闘6-2「赤い牙の再撃」➡P.116へとシナリオが展開する。これに勝利することができれば、戦闘後のイベントパートのシナリオに追加要素が発生するのだ。

そしてその直後のイベントパートでは、カインを先に行かせようとするエクサルに対する会話選択が発生し、これに「でも、みんなが!!」と答えると、通常戦闘6-3「闇にうごめく玩具」➡P.118へと突入する。

つまり、これらの戦闘がすべて発生するように進行させると、通常戦闘が3連戦となるというわけだ。戦闘を数多くこなして報酬を得たいなら、上に解説したとおりにシナリオを展開しよう。その場合はしっかりと連戦への準備を整えておくことが必要となる。逆に戦闘をなるべく避けたい場合は、通常戦闘6-2と6-3を発生させなければいい。

自由行動6-2では、青年に2回話しかけると「ミストヒール」を備えたペインリング「詠唱する精霊」がもらえるので、必ず入手しておこう。



カインの選択によって、通常戦闘の発生数が変わってくる。戦闘の報酬は大きいので、なるべく挑戦しておきたいところ。



街の階段に腰かけている青年は、どうやら自分の店を持ちたいらしい。彼は自由行動6-2で「詠唱する精霊」をくれる。

FLOW CHART

第6章フローチャート

【第6章スタート】

- イベントパート
- 自由行動6-1 みんなの心を一つに
  - ●アイテム入手 入手条件：構成員・男に2回話しかける
  - 入手アイテム：「怠慢な衛兵」
  - ●終了条件 エクサル、ステイエン、シリアと話す

  自由戦闘
  サイファーパンク施設内部
  【出撃可能ユニット】
  カイン、リリス、キロタ

  ボーナスシナリオ9
  灰色の翼
  【発生条件】
  ①ボーナスシナリオ4「エクサルの小刀」を見た ②構成員・若者と話す ③神父と話す ④老人、青年と話す ⑤老婆と話し、雑記帳に追加される書き込み「ご要望の品入荷しました」を読む ⑥ダリアに話しかける
  ※「秩序の烙印」取得イベント2

- イベントパート → エクサル・ルカ・ザイオン シリア・ステイエン復帰
- 通常戦闘6-1 惨劇の広場 ➡P.114
  - 勝利条件を
  - 満たした → イベントパート → 通常戦闘6-2 赤い牙の再撃 ➡P.116
  - 満たせなかった
- イベントパート
  - 会話選択
  - わかった!!
  - でも、みんなが!! → 通常戦闘6-3 闇にうごめく玩具 ➡P.118 → イベントパート
- 自由行動6-2 マティアの元へ急げ！
  - ●アイテム入手 入手条件：青年に2回話しかける
  - 入手アイテム：「詠唱する精霊」
  - ●終了条件 なし
- イベントパート
- 通常戦闘6-4 烈火のごとく ➡P.120
- イベントパート
- 通常戦闘6-5 あざ笑うアラギ ➡P.122
- イベントパート

【第7章へ】

第6章 1

惨劇の広場

disorder and disarray

勝利条件			
敵を殲滅せよ TG：—			
敗北条件			
味方の全滅 MU：—			
出撃人数	8人	ターン制限	9
開始時間	0時	先攻	自

ルカを助けたいと想う気持ちが、再び皆の心を一つにした。ルカが捕われている「サンバルテルミ教会」へ、命を賭け乗り込むカインたち。処刑が始まるそのとき、ルカとともに捕われていたアラギが、パスカを使い人々を襲い始めた。その混乱に乗じ、カインたちはルカの救助に成功するも、僧兵に発見されてしまう。

cathedral of San-Barthelemy
サンバルテルミ大聖堂

EXP ……………… 0
BONUS … 36000

MONEY ………… 0
BONUS …10800

Sランク獲得条件
CT …………97以内

TACTICAL ADVICE
ターン制限が設けられた戦闘だ

9ターンという制限がついているこの戦闘では、いかに効率よく敵を撃破していくかが最大のポイントとなる。なお、規定ターン以内に敵を殲滅できなくてもゲームオーバーとはならないが、その後のイベントパートの流れが若干変化する。

カインは戦闘開始直後に「リベリオン」を発動し、すべての敵ユニットのHPを減らしておく。注意したいのは❷の護法天使兵。強力な回復スキル「ミストヒール」を使うので、優先的に倒すこと。



攻守のバランスと、武器の射程のバランスをよく考えて編成しよう。長い射程をもつ敵が多いため、シリアとキロタは必須だ。

TACTICAL ADVICE
護法天使兵を優先して倒そう

「リベリオン」発動後は、まずシリアの「ポジチェンジ」で❷の護法天使兵を自軍ユニット側へ引き寄せ、集中して倒そう。❸の護法天使兵の使う「ピラーブリザ」は強力なので、「放心ウィルス」などでMAGを低下させるのも有効な手段。無駄なく1ユニットずつ撃破していけばクリアは可能だ。



戦闘を早く終了させたいというような場合は、ユニットをひとりだけ奥に配置したままターン数を経過させていくという方法もある。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

❶ 天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
22	150	102	47	34	4↑2↓3

装備武器	ロウレイピア	入手EXP	3400	入手MONEY	1100
アクセサリ	火精のピアス	入手アイテム	精霊のバンダナ		
装備リング	—	スキル	注目の的	PPスティル	
	—		—	—	
	—		—		

❷ 護法天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
21	135	132	36	64	3↑2↓3

装備武器	邪眼の杖	入手EXP	3200	入手MONEY	1000
アクセサリ	反応の護符	入手アイテム	詠唱する精霊		
装備リング	詠唱する精霊	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	—		ミストヒール	—	
	—		—		

❸ 護法天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
21	126	138	35	67	3↑2↓3

装備武器	邪眼の杖	入手EXP	3000	入手MONEY	900
アクセサリ	反応の護符	入手アイテム	凍てつく災禍		
装備リング	凍てつく災禍	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	—		ピラーブリザ	—	
	—		—		

❹ 天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
21	180	48	61	24	3↑2↓3

装備武器	鉄の大剣	入手EXP	2800	入手MONEY	800
アクセサリ	精神の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

❺ 天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
21	174	54	62	25	3↑2↓3

装備武器	鉄の大剣	入手EXP	2800	入手MONEY	800
アクセサリ	精神の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

❻ 教団騎士

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
20	150	78	54	26	3↑3↓3

装備武器	ドレスソード	入手EXP	3200	入手MONEY	900
アクセサリ	ラピスラズリ	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	背後攻撃	HPダメージ	
	—		—	—	
	—		—		

❼ 教団騎士

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
20	138	84	50	28	3↑3↓3

装備武器	サーベル	入手EXP	3000	入手MONEY	900
アクセサリ	気合いの護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	背後攻撃	—	
	—		—	—	
	—		—		

❽ 教団騎士

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
20	144	78	49	27	3↑3↓3

装備武器	サーベル	入手EXP	3000	入手MONEY	900
アクセサリ	目覚めの護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

❾ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
20	150	78	39	35	3↑2↓3

装備武器	レーヴェボウ	入手EXP	2800	入手MONEY	800
アクセサリ	気付けの護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ポジチェンジ	—	
	—		—	—	
	—		—		

❿ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
20	147	78	42	33	3↑2↓3

装備武器	レーヴェボウ	入手EXP	3000	入手MONEY	900
アクセサリ	気付けの護符	入手アイテム	—		
装備リング	それぞれの立場	スキル	—	—	
	—		ポジチェンジ	—	
	—		—		

⓫ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
20	144	84	39	36	3↑2↓3

装備武器	レーヴェボウ	入手EXP	2900	入手MONEY	900
アクセサリ	反応の護符	入手アイテム	—		
装備リング	病める旅人	スキル	—	—	
	—		ムーブシール	—	
	—		—		

⓬ 教団員

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
20	147	90	37	34	3↑2↓3

装備武器	レーヴェボウ	入手EXP	2900	入手MONEY	900
アクセサリ	反応の護符	入手アイテム	—		
装備リング	病める旅人	スキル	—	—	
	—		ムーブシール	—	
	—		—		

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

特効薬×6、霊水の妙薬×4、抗生剤×4、温シップ×4、頭痛薬×4、柔軟剤×4、毒薬×5、睡眠薬×5

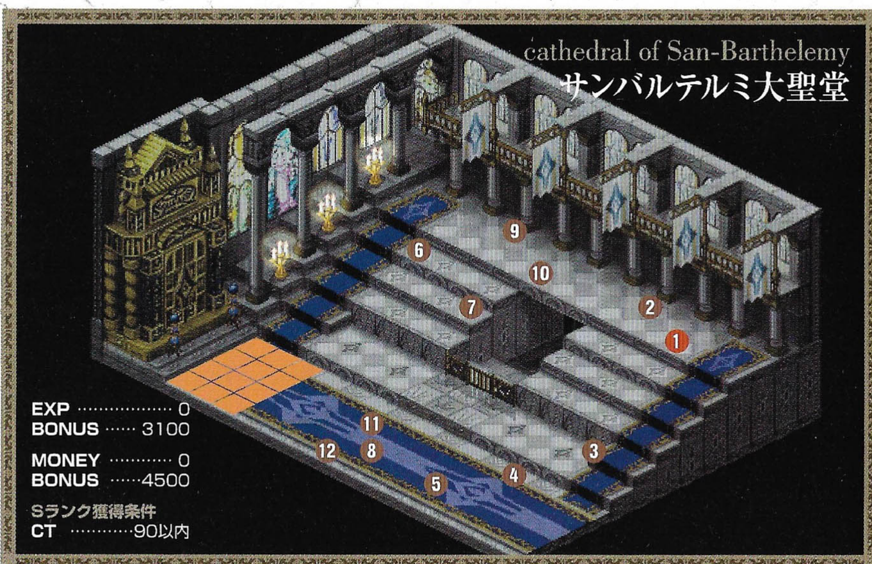
第6章 2

赤い牙の再撃

in defiance of hazards

勝利条件			
ターゲットを倒せ TG：レッド・ムフロン			
敗北条件			
メインユニットの戦闘不能 MU：カイン			
出撃人数	8人	ターン制限	―
開始時間	0時	先攻	自

僧兵たちとの戦闘に勝利し、撃退に成功したカインたち。ところが、脱出を急ぐその行く手をレッド・ムフロンがはばむ。マティアの元へ向かわねばならないカインは戦いを拒むが、復讐に燃えるレッド・ムフロンにその声は届かなかった。崩壊が進む「サンバルテルミ教会」で、再び赤い牙がカインを襲う。



TACTICAL ADVICE

多彩な敵ユニットが多く出現する

ここでは、カイン、ヨハネ、エクサル、シリアの4人を上側から、ルカ、ザイオン、リリス、キロタの4人を下側からというように、自軍ユニットの進路をふたつに分けよう。❹、❺の守護天使の武器タイプはスピアのため、斜めからの攻撃ができるリリスは反撃を受けず、重宝する。また、❻、❼、❽の天使兵は、反撃を封じるスキル「リアクイレイス」を使うので、攻撃ライン上にいるユニットの待機型は、必ず防御にしておくこと。



前回の通常戦闘と同じマップだが、初期配置位置は異なっている。前列にはHPの高いエクサル、ザイオンを配置するといい。

TACTICAL ADVICE

敵ユニットを倒した分だけ報酬がある

レッド・ムフロン以外の敵ユニットはすべて報酬を持っているので、なるべくなら殲滅を狙いたいところだ。レッド・ムフロンの「ヴェスパダイン」は単体ユニットへの効果なので、HPさえ万全に回復してあれば耐えることも可能だろう。「ポジチェンジ」などを活用するとより効率的だ。



複数ユニットの体力を大幅に回復できるスキル「ミストヒール」は必須。ダメージを受けたユニットは、なるべく早く回復しよう。

ENEMY DATA

敵ユニット詳細データ

① レッド・ムフロン

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
25	226	60	79	28	3↑2↓4

装備武器	激震の大剣	入手EXP	―	入手MONEY	―
アクセサリ	深紅のベルト	入手アイテム	―		
装備リング	裁きの鉄槌	スキル	鉄壁	攻撃SP	
	望んだ世界		ガードイレイス	―	
	募る想いの告白		―		

② 護法天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
24	150	156	40	69	3↑2↓3

装備武器	邪眼の杖	入手EXP	400	入手MONEY	650
アクセサリ	反応の護符	入手アイテム	猛る戦士		
装備リング	詠唱する精霊	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	巡礼する精霊		ミストヒール	キュアトリート	
	―		―		

③ 護法天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
24	147	165	39	70	3↑2↓3

装備武器	邪眼の杖	入手EXP	500	入手MONEY	500
アクセサリ	ガスマスク	入手アイテム	火竜の逆鱗		
装備リング	火竜の逆鱗	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	―		コアフレア	―	
	―		―		

④ 守護天使

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
23	192	66	58	31	4↑2↓3

装備武器	ウィングスピア	入手EXP	200	入手MONEY	300
アクセサリ	精神の護符	入手アイテム	―		
装備リング	―	スキル	―	―	
	―		―	―	
	―		―		

⑤ 守護天使

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
23	186	57	62	31	4↑2↓3

装備武器	ウィングスピア	入手EXP	200	入手MONEY	300
アクセサリ	精神の護符	入手アイテム	―		
装備リング	―	スキル	エクストレンジ	―	
	―		―	―	
	―		―		

⑥ 天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
22	192	54	64	25	3↑2↓3

装備武器	鉄の大剣	入手EXP	200	入手MONEY	300
アクセサリ	気合いの護符	入手アイテム	―		
装備リング	―	スキル	リアクイレイス	―	
	―		―	―	
	―		―		

⑦ 天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
22	189	51	65	25	3↑2↓3

装備武器	鉄の大剣	入手EXP	200	入手MONEY	300
アクセサリ	気合いの護符	入手アイテム	―		
装備リング	―	スキル	リアクイレイス	―	
	―		―	―	
	―		―		

⑧ 天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
22	189	54	63	27	3↑2↓3

装備武器	鉄の大剣	入手EXP	400	入手MONEY	600
アクセサリ	ルビー	入手アイテム	蒼のアンク		
装備リング	―	スキル	鉄壁	リアクイレイス	
	―		―	―	
	―		―		

⑨ 教団騎士

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
21	153	87	53	29	3↑3↓3

装備武器	ドレスソード	入手EXP	200	入手MONEY	300
アクセサリ	気付けの護符	入手アイテム	―		
装備リング	―	スキル	―	―	
	―		―	―	
	―		―		

⑩ 教団騎士

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
21	156	90	53	28	3↑3↓3

装備武器	ドレスソード	入手EXP	200	入手MONEY	300
アクセサリ	気付けの護符	入手アイテム	―		
装備リング	―	スキル	―	―	
	―		―	―	
	―		―		

⑪ 教団騎士

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
21	147	90	52	30	3↑3↓3

装備武器	ドレスソード	入手EXP	400	入手MONEY	650
アクセサリ	気付けの護符	入手アイテム	小型爆弾		
装備リング	―	スキル	道具SP	ツールマスター	
	―		―	―	
	―		―		

⑫ 教団騎士

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
21	147	93	51	30	3↑3↓3

装備武器	ドレスソード	入手EXP	200	入手MONEY	300
アクセサリ	気付けの護符	入手アイテム	―		
装備リング	―	スキル	ツールマスター	―	
	―		―	―	
	―		―		

ENEMY'S ITEM

敵ユニット使用アイテムデータ

特効薬×6、霊水の妙薬×4、気付け薬×5、抗生剤×5、柔軟剤×4、火薬玉×6、小型爆弾×2

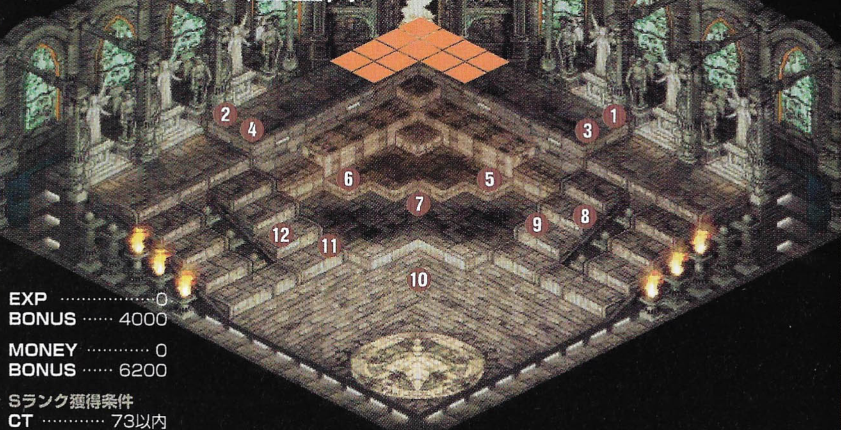
第6章 3

闇にうごめく玩具

shadows in silence

勝利条件			
敵を殲滅せよ TG：―			
敗北条件			
味方の全滅 MU：―			
出撃人数	8人	ターン制限	8
開始時間	9時	先攻	敵

サンバルテルミを揺るがす地震の中、カインの耳にマティアの歌声が届いた。その声を頼りに、地下へとたどり着いたカインたち。だが、そこにアラギが現れ、大量のパスカをカインたちに放つ。エクサルはカインを先に行かせようとするが、仲間の身を案じたカインは、先へ進むことを迷い、戦闘に巻き込まれてしまう。



TACTICAL ADVICE

無駄なく敵ユニットを一掃せよ

直前のイベントパートでの会話選択で、「でも、みんなが!!」を選ぶとこの戦闘が発生する。出現するパスカたちは、貴重なアイテムや高い報酬を持っているので、この戦闘で得られる対価は大きい。8ターンというターン数制限がついているため、多くの敵ユニットを撃破するためには無駄のない展開を心がけなくてはならない。複数ユニットへダメージが与えられる「オルタサンダ」などのスキルが効果を発揮する。



「エクストレンジ」を装備している敵ユニットの攻撃は射程内のユニットを貫通するので、並べて配置するときは注意しよう。

TACTICAL ADVICE

パスカに囲まれた状態での戦闘となる

❷、❸、❹のパスカは「ボトルペイン」を持っているので、必ず倒して入手しておこう。❻、❼のパスカはほかのパスカよりもMOVが高く、戦闘開始直後に自軍ユニット初期配置位置のほうへ近づいてくる。反撃できない武器タイプのユニットは、待機型を防御に切り替えておくこと。



ユニットの好調期を利用して、敵の反撃を回避しよう。そのためには、自軍ユニットの好調期をよく把握しておく必要がある。

+ENEMY DATA

敵ユニット詳細データ

① パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
24	174	108	55	45	3↑3↓3

装備武器	オブシダンソード	入手EXP	350	入手MONEY	500
アクセサリ	アゲート	入手アイテム	風霊のピアス		
装備リング	―	スキル	カースダーク	―	
	―		―	―	
	―		―		

② パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
24	168	102	54	47	3↑3↓3

装備武器	オブシダンソード	入手EXP	350	入手MONEY	500
アクセサリ	アゲート	入手アイテム	ボトルペイン		
装備リング	―	スキル	カースダーク	―	
	―		―	―	
	―		―		

③ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
23	159	105	58	30	4↑2↓3

装備武器	トライエストック	入手EXP	350	入手MONEY	500
アクセサリ	反応の護符	入手アイテム	ボトルペイン		
装備リング	―	スキル	エクストレンジ	―	
	―		―	―	
	―		―		

④ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
23	165	99	59	29	4↑2↓3

装備武器	トライエストック	入手EXP	350	入手MONEY	500
アクセサリ	反応の護符	入手アイテム	ボトルペイン		
装備リング	―	スキル	エクストレンジ	―	
	―		―	―	
	―		―		

⑤ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
23	165	102	47	29	5↑3↓3

装備武器	ミセリコルデ	入手EXP	300	入手MONEY	500
アクセサリ	安寧の護符	入手アイテム	―		
装備リング	―	スキル	―	―	
	―		―	―	
	―		―		

⑥ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
23	168	99	47	28	5↑3↓3

装備武器	ミセリコルデ	入手EXP	300	入手MONEY	500
アクセサリ	安寧の護符	入手アイテム	―		
装備リング	―	スキル	―	―	
	―		―	―	
	―		―		

⑦ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
23	168	102	46	29	5↑3↓3

装備武器	ミセリコルデ	入手EXP	300	入手MONEY	500
アクセサリ	安寧の護符	入手アイテム	―		
装備リング	―	スキル	背後攻撃	―	
	―		―	―	
	―		―		

⑧ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
22	162	69	63	36	3↑2↓3

装備武器	スリーテイルズ	入手EXP	300	入手MONEY	500
アクセサリ	気合いの護符	入手アイテム	―		
装備リング	―	スキル	鉄壁	―	
	―		―	―	
	―		―		

⑨ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
22	156	69	67	33	3↑2↓3

装備武器	スリーテイルズ	入手EXP	300	入手MONEY	500
アクセサリ	安寧の護符	入手アイテム	―		
装備リング	―	スキル	鉄壁	―	
	―		―	―	
	―		―		

⑩ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
23	165	69	70	41	3↑2↓3

装備武器	ヴァイトフレイル	入手EXP	450	入手MONEY	700
アクセサリ	光明の護符	入手アイテム	収束する暗黒		
装備リング	―	スキル	スキルマスター	ゴシックダーク	
	―		―	―	
	―		―		

⑪ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
22	162	69	63	36	3↑2↓3

装備武器	スリーテイルズ	入手EXP	300	入手MONEY	500
アクセサリ	安寧の護符	入手アイテム	―		
装備リング	―	スキル	鉄壁	―	
	―		―	―	
	―		―		

⑫ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
22	156	78	62	38	3↑2↓3

装備武器	スリーテイルズ	入手EXP	350	入手MONEY	500
アクセサリ	安寧の護符	入手アイテム	引退した技術者		
装備リング	―	スキル	鉄壁	オーライクスト	
	―		―	―	
	―		―		

+ENEMY'S ITEM

敵ユニット使用アイテムデータ

なし

第6章 4

烈火のごとく

combat without a code

勝利条件			
ベイルを倒せ TG：ベイル			
敗北条件			
― MU：カイン			
出撃人数	1	ターン制限	―
開始時間	11時	先攻	自

「核神機操作室」にたどり着いたカインは、世界樹につながれたマティアの姿を見つけた。しかし、同じくマティアを助けるために現れたベイルがカインをはばむ。そのとき、ひとりのエシュロン兵によって核神機の制御棒が解除され、マティアに異変が起きた。怒りに支配されたカインは、ベイルへの殺意を爆発させる。

phantom core generator
核神機の部屋

EXP ………………… 0
BONUS …… 2000

MONEY ………… 0
BONUS ……4000

Sランク獲得条件
CT ………… 21以内

TACTICAL ADVICE

ベイルとの一騎討ちに勝利せよ

この戦闘には敗北条件がないため、カインが戦闘不能になってしまってもシナリオは進む。だが、ベイルは強力なペインリング「募る想いの告白」のほか、EXPとMONEYを所持しているので、ぜひとも倒しておきたいところだ。マップが狭いだけに、直接的な衝突までにそれほどの余裕はない。戦闘開始直後に「リベリオン」を発動し、ベイルのHPを削っておく。好調期を調整するため、アクセサリは多めに持っておくといいだろう。



コラボレーション攻撃を発動するときは、好調期を逃さないこと。バイオリズム調整のため、CTには余裕を持っておきたい。

第6章・サンバルテルミの悲劇

TACTICAL ADVICE

綿密な計算で回避と反撃を見極めよう

ベイルは、カインが範囲内に近づくと「ディレイト」を発動してくる。後退してもかわすことはできないので、ベイルとの距離がある程度あるうちに食らっておき、すぐに回復して体勢を整えればいいだろう。

ベイルの待機型は防御だが、「自動反撃」のスキルによって反撃を繰り出してくる。攻撃範囲もカインと同じ周囲8マスなので、反撃をかわす手段は好調期の回避のみだ。一騎討ちだけに、回復は追いつかないとみるべき。そのため、次の自軍ターンで確実に撃破できるような状況でないなら、迷わず回避に切り替えること。お互いの射程内に入り、攻撃の応酬となったら、移動させずに攻撃＋アイテムでダメージを稼ごう。



ベイルが発動する「ディレイト」は全体攻撃のため、逃れることはできない。距離を保ち、すぐに回復すること。



ベイルを倒すと「募る想いの告白」を入手できるので、なるべくなら撃破を目指し挑戦しよう。

✢ENEMY DATA

敵ユニット詳細データ

❶ ベイル

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
26	219	72	74	46	3⬆2⬇4

装備武器	聖狼双剣	入手EXP 2000	入手MONEY 4000	
アクセサリ	天聖のマント	入手アイテム	募る想いの告白	
装備リング	拷責の神音	スキル	自動反撃	鉄壁
	募る想いの告白		HPスティル	―
	拡散する閃光		セルライト	



ベイルの装備している「天聖のマント」は、ほとんどの状態異常防御を備えているだけでなく、好調期を大幅に増やす強力なアクセサリだ。

✢ENEMY'S ITEM

敵ユニット使用アイテムデータ

なし

ゲーム終盤の成長方針について

終盤になると、各ユニットの特性もはっきりとしてくる。基本的にカイン、エクサル、ザイオン、キロタはATKを上げ、前線で戦えるユニットへと成長させよう。

ただし、エクサルは移動力が高いぶん、気軽に敵陣へと突っ込ませてしまいがちだ。そのためHPを十分に上げておかないと、ほかのユニットより危険にさらされる機会が多くなってしまうだろう。

スキルの使用を中心に成長させてきたユニットたちには、複数ダメージが与えられる強力なスキル（「オルタサンダ」など）を備えたペインリングへの装備の切り替えを、そろそろ始める必要がある。また、召喚型ペインリングを入手したら、攻撃タイプの合致するユニットに忘れず装備させること。



終盤では、強力な召喚型ペインリングが入手できる。使い方を理解し、活用しよう。

第6章 5

あざ笑うアラギ

principles of lust

勝利条件			
アラギを倒せ TG：アラギ			
敗北条件			
メインユニットの戦闘不能 MU：カイン、ベイル			
出撃人数	8人	ターン制限	—
開始時間	7時	先攻	自

マティアの声で我に返ったカイン。だが、マティアの様子はいまだ不安定なままだ。そこへ、パスカを引き連れたアラギが姿を現す。世界樹を反応させるためには「ヒト」の痛みが必要だと語るアラギ。その禍々しい野望に、再びカインの怒りは狂気へと変わる。集結した仲間とともに、アラギに鉄槌を下すときがきた。



TACTICAL ADVICE

十審将・ベイルが仲間として参加する

この戦闘では、これまで敵として剣を交わしてきたベイルが、仲間としてスポット参加する。

敵ユニットの数は非常に多く、また通路も段差で分断されているうえに細い。そのため、全ユニットを同じ進路から通すのは避け、初期配置位置からマップ左へと回るユニットと、右側から回るユニットのふたつに分けよう。このとき、回復ユニットと攻撃ユニットをなるべく均等に分けられるよう考慮して編成する必要がある。



これまで敵だったベイルを操作できるのは感激だ。十審将の名にふさわしく、仲間としては非常に頼もしい存在。

アラギは「行動＋」のスキルを装備しているうえ、「攻撃SP」のスキルも合わせて装備している。これをふまえて行動予測を立てなければ、思わぬ連続攻撃で大ダメージを食らうこともあるので注意しなければならない。



もちろん、これまで脅威だった「ディレイト」も発動できる。「リベリオン」と合わせて使えばほぼ圧勝といっていいだろう。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

1 アラギ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
27	242	94	80	29	4↑2↓3

装備武器	嗜虐の爪	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	竜骨のピアス	入手アイテム	—		
装備リング	冥府より来る者	スキル	行動＋	攻撃SP	
	再起する胎動		ドゥームダーク	サクリファイス	
	募る想いの告白		—		

2 パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
24	174	102	58	34	3↑3↓3

装備武器	シンクレア	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	光明の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	オーライレイス	—	
	—		—	—	
	—		—		

3 パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
24	177	99	57	33	3↑3↓3

装備武器	シンクレア	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	光明の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

4 パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
25	174	105	59	34	4↑3↓3

装備武器	トライエストック	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	蒼のアンク	入手アイテム	金糸のマント		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

5 パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
25	171	114	56	38	4↑3↓3

装備武器	トライエストック	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	安寧の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	パニック	—	
	—		—	—	
	—		—		

6 パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
23	165	93	52	28	5↑3↓3

装備武器	ミセリコルデ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	反応の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	背後攻撃	—	
	—		—	—	
	—		—		

7 パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
23	168	99	48	29	5↑3↓3

装備武器	ミセリコルデ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	反応の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

8 パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
23	171	102	47	28	5↑3↓3

装備武器	ミセリコルデ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	反応の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

9 パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
23	153	93	66	23	5↑3↓3

装備武器	マギナイフ	入手EXP	500	入手MONEY	1200
アクセサリ	紅のアンク	入手アイテム	奔放たる選者		
装備リング	—	スキル	背後攻撃	HPダメージ	
	—		—	—	
	—		—		

10 パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
24	174	75	71	39	3↑2↓3

装備武器	ヴァイトフレイル	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	紅のアンク	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

11 パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
24	177	75	72	38	3↑2↓3

装備武器	ヴァイトフレイル	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	紅のアンク	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

12 パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
23	150	78	65	45	3↑2↓3

装備武器	スリーテイルズ	入手EXP	570	入手MONEY	900
アクセサリ	破魔の護符	入手アイテム	ポットペイン		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	—		ゴシックダーク	—	
	—		—		

13 パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
23	156	81	63	42	3↑2↓3

装備武器	スリーテイルズ	入手EXP	500	入手MONEY	1000
アクセサリ	破魔の護符	入手アイテム	ポットペイン		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	—		パニック	—	
	—		—		

14 パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
24	192	63	79	32	3↑2↓3

装備武器	ヴァイトフレイル	入手EXP	600	入手MONEY	1000
アクセサリ	金糸のマント	入手アイテム	拡散する閃光		
装備リング	—	スキル	自動反撃	攻撃SP	
	—		-	—	
	—		—		

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

特効薬×5、霊水の妙薬×5、毒消し×5、気付け薬×5、抗生剤×5、柔軟剤×5、疲労ウィルス×4、放心ウィルス×4、小型爆弾×4、大型爆弾×2

第7章 地下世界

the underworld domains



冒頭では、十審将裁判でのやりとりが描かれる。自ら永久凍結刑を選択したベイルは、再びその姿を現すのだろうか。

教団が誇る最大級の施設、「サンバルテルミ教会」が崩壊した。その大惨事は多くの人々を死に至らしめ、教団内部をも揺るがすこととなる。一方、そこから地下へと逃れたカインたちは、ルカの導きにより「幽葬の地下通路」を抜け、ルカやザイオン、そしてアラギの故郷である「カルヒン族の集落」へと足を踏み入れるのだった。

ADVICE ABOUT ADVANCE

第7章進行のポイント

第7章では舞台が地下世界へと移るため、自由行動での背景が変化しているが、基本的な機能はこれまでと変わらない。したがって、セーブやミニゲームなどは今までどおり行える。

第7章で発生するボーナスシナリオはふたつ。まず自由行動7-2では「僕らの撲殺寸前事件・温泉編」が、そして、自由行動7-3ではもうひとつのボーナスシナリオ「介在する影」が発生する。この「介在する影」は、エンディング分岐に影響するアイテム「秩序の烙印」の最後の取得イベントとなっているので、取得したい人は忘れずに発生させておく必要がある。「秩序の烙印」を入手するには、このシナリオの途中に発生する会話選択で「もうちょっと」を選択し、ボーナスシナリオ戦闘「ダーナの試練」➡P.130に勝利すればいい。

自由行動7-2では、ウェイトレスに2回話しかけると、PPを回復する貴重なアイテム「フラガンペイン」が3個入手できる。これは通常ショップなどで買うことはできないアイテムなので、必ず入手しておきたい。シナリオ面では、ルカの渇きをめぐって、仲間たちのさまざまな想いが描かれる。全体のストーリーからみても、この章の展開はまさに大きな要所のひとつといっていいだろう。



「僕らの撲殺寸前事件・温泉編」は、みんなで温泉へと出かけるエピソード。温泉というだけあって、キロタの眼鏡も……。



ふだんはクールなザイオンが、心からの想いを口にする。終盤へ向けてのクライマックスを感じさせる必見のポイントだ。

FLOW CHART

第7章フローチャート

【第7章スタート】

- イベントパート — ルカ・ザイオン離脱
- **自由行動7-1 悪魔の住む街**
  - ●アイテム入手 入手条件：悪魔・女の子に2回話しかける 入手アイテム：「大型爆弾×3」
  - ●終了条件 族長補佐と話す
  - 自由戦闘 **カルヒン族の村** 【出撃可能ユニット】カイン、ヨハネ、エクサル、シリア、ステイエン、リリス、キロタ
- イベントパート — ルカ・ザイオン復帰
- **通常戦闘7-1 その目を塞ぐ恐怖** ➡P.126
- イベントパート
- **自由行動7-2 ひとときの休息**
  - ●アイテム入手 入手条件：悪魔・少女に2回話しかける 入手アイテム：「猛る戦士」
  - ●終了条件 なし
  - 自由戦闘 **カルヒン族の村** 【出撃可能ユニット】カイン、ヨハネ、エクサル、ルカ、ザイオン、シリア、ステイエン、リリス、キロタ
  - ボーナスシナリオ10 **僕らの撲殺寸前事件・温泉編** 【発生条件】①シリアと話す ②ウェイトレスと話す ③プランと話す ④片翼の天使と話す ⑤ウンダと話す ④雑記帳の書き込み「記憶を消してくれ！」を読む ⑥フライと話し、会話選択で「うーん……」を選ぶ
- イベントパート
- **通常戦闘7-2 死を呼ぶ黒き翼** ➡P.128
- イベントパート
- **自由行動7-3 優しさでは癒えない傷**
  - ●アイテム入手 入手条件：ウェイトレスに2回話しかける 入手アイテム：「フラガンペイン×3」
  - ●終了条件 ウンダに話しかける
  - 自由戦闘 **ファリオ族の村** 【出撃可能ユニット】カイン、エクサル、ルカ、ザイオン、シリア、ステイエン、リリス、キロタ
  - ボーナスシナリオ11 **介在する影** 【発生条件】①ボーナスシナリオ4「エクサルの小刀」を見た ②ボーナスシナリオ9「灰色の翼」を見た ③ウェイトレスと話す
    - ●BS戦闘 ダーナの試練 ➡P.130
    - ●アイテム入手 ヨハネより「秩序の烙印」を入手
- イベントパート — ルカ・ザイオン・リリス離脱
- **自由行動7-4 リリスはお出かけ中。**
  - ●アイテム入手 入手条件：自警団員・女に2回話しかける 入手アイテム：「収束する暗黒」
  - ●終了条件 雑記帳「カイン達へ」を読む
  - 自由戦闘 **パスカ神殿** 【出撃可能ユニット】カイン、エクサル、シリア、ステイエン、キロタ
- イベントパート
- **通常戦闘7-3 残響する赤い叫び** ➡P.132 — ルカ・ザイオン・リリス復帰
- イベントパート — ヨハネ離脱

【第8章へ】

第7章 1

その目を塞ぐ恐怖

black seed of devil

勝利条件			
敵を殲滅せよ TG：—			
敗北条件			
味方の全滅 MU：—			
出撃人数	8人	ターン制限	—
開始時間	8時	先攻	敵

「カルヒン族の集落」へとたどり着いたカインたち。族長会議に出席しているウンダの元へ向かったルカたちを追い、カインたちも会議場に向かう。そこには、パスカの襲撃による惨状が広がっていた。するとそこへ、逃げたはずの悪魔兵が舞い戻り、ルカたちをパスカ襲撃の黒幕と決めつけ、襲いかかってくるのだった。



TACTICAL ADVICE

マップの高低差に注意が必要だ

この戦闘は敵軍側が先攻となるため、初期配置位置を後列側に固めて1ターン目の進撃を防ぐか、HPの高いユニットを前列の攻撃ライン上へ配置し反撃させよう。このとき、⑫、⑬は斜めからの攻撃をしてくるので、反撃できない位置から攻撃をしてきた場合は防御に切り替えること。

高低差の激しいマップのため、自軍ユニットのMOVをよく確認し、進んだ先で立ち往生することのないように注意しよう。



前列には、エクサル、ザイオン、カインを中心としたHPの高いユニットを配置する。近寄ってきた敵は集中して倒そう。

敵ユニットは近接して配置されているため、複数ユニットへダメージが与えられる「トランスロウ」などを活用したい。「ミストヒール」を使う④の暗黒術者はMAGが高く、スキルは効きにくい。「ポジチェンジ」で引き寄せ、直接攻撃で倒そう。



「ミストヒール」を使う敵を放置しておくと、せっかく与えたダメージを一気に全快されてしまう。優先して倒すのがベストだ。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

① 悪魔兵幹部

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
27	234	63	81	29	3↑2↓4

装備武器	錬鉄の大剣	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	信念のアンク	入手アイテム	没落した騎士		
装備リング	守護の誓い	スキル	攻撃SP	—	
	—		スピリバリア	—	
	—		—		

② 悪魔兵幹部

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
26	246	63	85	22	3↑2↓3

装備武器	ミリオンアクス	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	錬金術師のマント	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ノックバック	—	
	—		—	—	
	—		—		

③ 悪魔兵幹部

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
26	237	57	91	23	3↑2↓3

装備武器	ミリオンアクス	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	金針の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ノックバック	—	
	—		—	—	
	—		—		

④ 暗黒術者

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
26	159	180	37	76	3↑2↓3

装備武器	邪眼の杖	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	破魔の護符	入手アイテム	—		
装備リング	詠唱する精霊	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	巡礼する精霊		ミストヒール	キュアトリート	
	—		—		

⑤ 暗黒術者

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
26	162	177	35	81	3↑2↓3

装備武器	邪眼の杖	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	金糸のマント	入手アイテム	咆哮する雷鳴		
装備リング	咆哮する雷鳴	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	—		オルタサンダ	—	
	—		—		

⑥ 悪魔兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
25	210	69	69	34	4↑2↓3

装備武器	トライデント	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	精神の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑦ 悪魔兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
25	201	66	75	32	4↑2↓3

装備武器	トライデント	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	精神の護符	入手アイテム	ポットペイン		
装備リング	—	スキル	エクストレンジ	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑧ 悪魔兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
25	210	69	69	34	4↑2↓3

装備武器	トライデント	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	精神の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑨ 悪魔兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
25	213	66	72	33	4↑2↓3

装備武器	トライデント	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	信念のアンク	入手アイテム	フラガンペイン		
装備リング	病める旅人	スキル	自動反撃	—	
	—		ムーブシール	—	
	—		—		

⑩ はぐれ悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
24	180	99	58	33	3↑3↓3

装備武器	シンクレア	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	破魔の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑪ はぐれ悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
24	174	105	57	33	3↑3↓3

装備武器	シンクレア	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	安寧の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑫ はぐれ悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
24	174	102	58	34	3↑3↓3

装備武器	シンクレア	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	安寧の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑬ はぐれ悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
24	171	102	59	34	3↑3↓3

装備武器	シンクレア	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	安寧の護符	入手アイテム	錬金術の生薬		
装備リング	—	スキル	道具SP	ツールマスター	
	—		—	—	
	—		—		

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

特効薬×6、霊水の妙薬×4、ポットペイン×2、毒消し×4、目薬×4、気付け薬×4、黒インク×5、睡眠薬×5、しびれ薬×5、火薬玉×5、小型爆弾×4

第7章 2

死を呼ぶ黒き翼

a murder of sacrifice in fugue

勝利条件
ターゲットを倒せ TG：アベル

敗北条件
メインユニットの戦闘不能 MU：カイン

出撃人数	8人	ターン制限	—
開始時間	7時	先攻	敵

カルヒン族の村に、またも悪魔兵が襲撃をかけてきた。ペインリングを狙う悪魔兵たちをウンダはなだめるが、その声は届かない。そこへアベルが姿を現し、悪魔兵に向けパスカを放った。暴挙を止めさせようとするカイン。だが、アベルを守るという言葉とともに、レアがその前に立ち塞がるのだった。

villedge community of calhing
カルヒン族の村

2 1 14 7 15 12 5 4 3 16 13 11 6 8 9 10

EXP ……… 33600
BONUS …… 3200
MONEY … 15000
BONUS …… 6100
Sランク獲得条件
CT ……… 161以内

TACTICAL ADVICE

敵ユニット側のCT消費に注意しよう

非常に多くの敵ユニットが出現するため、コラボレーション攻撃の発動は戦闘開始直後にしておく必要がある。自軍ユニットを進ませてしまった後では、かなりの敵ユニットが行動してしまうのでCTが足りなくなってしまうおそれがあるからだ。とくに⑬が発動する「ポジチェンジ」を食らってしまうと、移動した先の周辺にいる敵ユニットまでが行動してしまうので注意。敵ユニットはペインキラーの召喚はしてこないので安心していい。



広い範囲への反撃が可能なリスは前列に配置するといい。しかしHPは高くないので、こまめな回復を心がけよう。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

① アベル

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
30	273	92	87	34	3↑2↓4

装備武器	悲壮の大剣	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	憂いのベルト	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	背後攻撃	鉄壁	
	—		HPダメージ	—	
	—		—		

② レア

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
29	198	155	58	80	5↑3↓3

装備武器	アムールバトン	入手EXP	1000	入手MONEY	2500
アクセサリ	青いリボン	入手アイテム	中立たる識者		
装備リング	中立たる識者	スキル	スキルマスター	ギャザペイン	
	詠唱する精霊		LVダメージ	ミストヒール	
	—		—		

③ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
28	201	126	60	36	5↑3↓3

装備武器	マギナイフ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ガスマスク	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	スリープ	—	
	—		—	—	
	—		—		

④ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
28	195	123	62	36	5↑3↓3

装備武器	マギナイフ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ガスマスク	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	パラライズ	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑤ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
28	201	117	61	38	5↑3↓3

装備武器	マギナイフ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	金糸の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑥ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
28	198	120	63	37	5↑3↓3

装備武器	マギナイフ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	金糸の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑦ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
26	180	114	59	39	4↑3↓3

装備武器	トライエストック	入手EXP	700	入手MONEY	1200
アクセサリ	スネークベルト	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	リアクイレイス	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑧ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
26	177	117	57	39	4↑3↓3

装備武器	トライエストック	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	精神の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑨ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
26	180	117	57	40	4↑3↓3

装備武器	トライエストック	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	反応の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑩ パスカ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
26	186	111	60	37	4↑3↓3

装備武器	トライエストック	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	反応の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑪ 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
26	195	102	50	46	3↑2↓3

装備武器	バランサボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	土霊のピアス	入手アイテム	—		
装備リング	乱舞する踊り子	スキル	—	—	
	—		リズムブレイク	—	
	—		—		

⑫ 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
27	195	114	49	47	3↑2↓3

装備武器	バランサボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	安寧の護符	入手アイテム	深淵の極点		
装備リング	深淵の極点	スキル	—	—	
	—		ゴシックダーク	—	
	—		—		

⑬ 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
26	201	99	48	44	3↑2↓3

装備武器	バランサボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	気付けの護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ポジチェンジ	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑭ 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
27	258	81	93	20	3↑2↓3

装備武器	シルバーアクス	入手EXP	750	入手MONEY	1200
アクセサリ	金糸のマント	入手アイテム	錬金術の生薬		
装備リング	—	スキル	攻撃SP	ノックバック	
	—		—	—	
	—		—		

⑮ 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
27	252	66	90	24	3↑2↓3

装備武器	シルバーアクス	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	気合いの護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ノックバック	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑯ 不気味な悪魔

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
27	246	69	95	25	3↑2↓3

装備武器	ビリオンアクス	入手EXP	750	入手MONEY	1200
アクセサリ	金糸のマント	入手アイテム	フラガンペイン		
装備リング	—	スキル	鉄壁	ガードイレイス	
	—		—	—	
	—		—		

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

霊水の妙薬×8、温シップ×5、目薬×5、毒消し×5、気付け薬×5、柔軟剤×3

ボーナスシナリオ 11

ダーナの試練

nothing gonna change

勝利条件			
敵を殲滅せよ TG：—			
敗北条件			
味方の全滅 MU：—			
出撃人数	8人	ターン制限	—
開始時間	10時	先攻	自

ヨハネがひとりで地下通路へと入ってしまった。カインたちは急いで後を追う。目的地までの距離にも動じず、カインは前に進むことを選んだ。やがてヨハネの元にたどり着くカインたち。ところがその背後に突然パスカの群れが現れ、応戦するべくカインたちは武器を構える。介在する何者かの影に気づかぬまま……。



TACTICAL ADVICE

これまでの経験を生かし、戦略を立てよう

これまでに何度か経験している、「幽葬の地下通路」での戦闘だ。敵ユニットの種類もパスカのみなので、基本の戦闘テクニックを守ればそう手こずることもないだろう。

注意したいのは⑪、⑫のスキル「ガードイレイス」だ。これには一切の防御効果を無効にする効果があり、待機型で選択できる防御だけでなく、「フィズバリア」などの、特殊系防御型ステータスの効果も打ち消されてしまうので注意しよう。



敵ユニットも始めからかなり自軍ユニット側に迫って配置されている。戦力をなるべく均等に分けるのがポイントだ。

TACTICAL ADVICE

敵ユニットを通路に引き寄せ撃破する

初期配置位置から左右2手に自軍ユニットを分け、マップ中央を目指そう。まず「リベリオン」で敵ユニットのHPを削っておき、左右それぞれの通路に敵ユニットを誘導する。そのとき、敵ユニットの攻撃ライン上にいるユニットの待機型を反撃にしておけば、かなりCTを短縮することができる。



左のような場合なら、ヨハネは攻撃後移動させることで別のユニットに場所を譲ることができるので、さらに攻撃を重ねられる。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

No.	名前	LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV	装備武器	アクセサリ	装備リング	入手EXP	入手MONEY	入手アイテム	スキル
1	パスカ	27	201	108	72	36	3↑3↓3	クロスサーベル	アメジスト	—/—/—	—	—	錬金術の生薬	—/—/—/—/—
2	パスカ	27	195	114	67	38	4↑3↓3	クロスサーベル	アメジスト	—/—/—	—	—	霊水の妙薬	—/—/—/—/—
3	パスカ	27	192	114	62	39	4↑3↓3	スパークレイピア	カーネリアン	—/—/—	—	—	霊水の妙薬	—/—/—/—/—
4	パスカ	27	186	123	61	41	4↑3↓3	スパークレイピア	カーネリアン	—/—/—	—	—	霊水の妙薬	—/—/—/—/—
5	パスカ	27	195	114	58	31	5↑3↓3	ミセリコルデ	オパール	—/—/—	—	—	霊水の妙薬	背後攻撃/—/—/—/—
6	パスカ	27	201	111	55	34	5↑3↓3	ミセリコルデ	オパール	—/—/—	—	—	霊水の妙薬	背後攻撃/—/—/—/—
7	パスカ	27	201	120	52	34	5↑3↓3	ミセリコルデ	オパール	—/—/—	—	—	ポットペイン	背後攻撃/—/—/—/—
8	パスカ	27	195	87	75	44	3↑2↓3	ヴァイトフレイル	ルビー	—/—/—	—	—	ボトルペイン	—/—/—/—/—
9	パスカ	27	198	81	77	42	3↑2↓3	ヴァイトフレイル	ルビー	—/—/—	—	—	ボトルペイン	—/—/—/—/—
10	パスカ	27	195	84	75	44	3↑2↓3	ヴァイトフレイル	ルビー	—/—/—	—	—	ボトルペイン	—/—/—/—/—
11	パスカ	27	198	78	76	44	3↑2↓3	ヴァイトフレイル	ルビー	—/—/—	—	—	ボトルペイン	ガードイレイス/—/—/—/—
12	パスカ	27	186	84	80	42	3↑2↓3	ヴァイトフレイル	ルビー	—/—/—	—	—	ボトルペイン	ガードイレイス/—/—/—/—

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

特効薬×6、霊水の妙薬×5

第7章 3

残響する赤い叫び

red rage area

勝利条件
ターゲットを倒せ TG：レッド・ムフロン
敗北条件
メインユニットの戦闘不能 MU：カイン

出撃人数	8人	ターン制限	—
開始時間	3時	先攻	自

レッド・ムフロンに捕らえられてしまったリリス。人質を取られたカインたちは手が出せない。そのとき、リリスは自己犠牲への覚悟を口にする。しかし、その言葉はザイオンの一喝でかき消された。絶対に助けてやると誓うザイオン。そこへ、ソリュウとエクサルが奇襲をかけ、リリスを奪還。形勢は大きく逆転する。



TACTICAL ADVICE

レッド・ムフロンとの最後の決戦

レッド・ムフロンとの因縁に決着をつけるときがきた。この戦闘でのレッド・ムフロンは、これまでは装備していなかった「行動＋」のスキルを装備している。これにより、ペインキラー召喚後であっても行動を起こしてくることがあることを、念頭に置いておこう。また、「攻撃SP」のスキルとの相乗効果によって、思わぬダメージを食らってしまうこともある。そのため、相手の行動ポイントの残りをよく把握しておくことが必要だ。



カインの初期配置位置は動かすことができない。周囲に配置された敵ユニットへの移動を意識した編成を考えよう。

❷の「デスフレア」は非常に強力なため、「ポジチェンジ」などで優先的に倒すか、「睡眠薬」などで行動を封じておくといい。「ツールマスター」を活用すると便利だ。高低差がかなりあるマップなので、攻撃やスキルの有効範囲には注意しよう。



レッド・ムフロンが召喚した「テュラント」と合わせて、ほかの敵ユニットがリングコマンドを使用してくることがある。CTの残量には気を配っておこう。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

1 レッド・ムフロン

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
31	287	75	106	36	3↑2↓4

装備武器	赫怒の大剣	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	真紅のベルト	入手アイテム	—		
装備リング	裁きの鉄槌	スキル	行動＋	攻撃SP	
	望んだ世界		ガードイレイス	—	
	募る想いの告白		—		

2 護法天使長

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
30	186	198	49	92	3↑2↓3

装備武器	銀の杖	入手EXP	1000	入手MONEY	1500
アクセサリ	金糸のマント	入手アイテム	金糸のマント		
装備リング	募る思いの告白	スキル	スキルマスター	デスフレア	
	—		—	—	
	—		—		

3 護法天使長

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
30	186	201	47	93	3↑2↓3

装備武器	銀の杖	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	金のアンク	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	スキルマスター	トランスロウ	
	—		—	—	
	—		—		

4 護法天使長

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
29	186	186	45	84	3↑2↓3

装備武器	月の杖	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	紅のアンク	入手アイテム	—		
装備リング	募る想いの告白	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	詠唱する精霊		—	ミストヒール	
	—		—		

5 護法天使長

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
29	183	195	44	84	3↑2↓3

装備武器	月の杖	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	紅のアンク	入手アイテム	—		
装備リング	火精の溜め息	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	—		エモフレア	—	
	—		—		

6 高位天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
29	231	78	75	39	4↑2↓4

装備武器	風虎双剣	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	錬金術師のマント	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

7 高位天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
29	231	81	77	40	3↑2↓4

装備武器	風虎双剣	入手EXP	800	入手MONEY	1000
アクセサリ	錬金術師のマント	入手アイテム	デカンタペイン		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

8 高位天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
28	207	111	53	50	3↑2↓3

装備武器	トラゴスボウ	入手EXP	800	入手MONEY	1100
アクセサリ	気付けの護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

9 高位天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
29	216	117	53	52	3↑2↓3

装備武器	トラゴスボウ	入手EXP	600	入手MONEY	800
アクセサリ	精神の護符	入手アイテム	凍える錬金術師		
装備リング	凍える錬金術師	スキル	—	—	
	—		PPフリーズ	—	
	—		—		

10 高位天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
28	198	111	57	50	3↑2↓3

装備武器	トラゴスボウ	入手EXP	650	入手MONEY	950
アクセサリ	気付けの護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	リングシール	—	
	—		—	—	
	—		—		

11 天兵騎士

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
27	225	72	73	37	4↑2↓3

装備武器	トライデント	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	破魔の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	エクストレンジ	—	
	—		—	—	
	—		—		

12 天兵騎士

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
27	225	72	73	37	4↑2↓3

装備武器	トライデント	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	破魔の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	エクストレンジ	—	
	—		—	—	
	—		—		

13 天兵騎士

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
27	228	72	71	38	4↑2↓3

装備武器	トライデント	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	破魔の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	エクストレンジ	—	
	—		—	—	
	—		—		

14 天兵騎士

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
27	219	72	76	37	4↑2↓3

装備武器	トライデント	入手EXP	600	入手MONEY	850
アクセサリ	破魔の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	—	—	
	—		—	—	
	—		—		

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

霊水の妙薬×6、毒消し×5、気付け薬×5、抗生剤×5、柔軟剤×5、疲労ウィルス×4、放心ウィルス×4、小型爆弾×4、大型爆弾×2

第8章 裏切りの刃

valtos. lifes and cypherpunk



苦難の連続にも屈することなく、強くなると誓うカイン。そしてマティアを救うという想いを、さらに確かなものとする。

地上に帰ったらすべてを話すという約束を交わしたにもかかわらず、ヨハネはもうカインのそばにいない。カインの胸に、いつかのヨハネの言葉がよみがえる。いつの日かヨハネという存在から巣立ち、ひとりで歩き出さねばならない……。いま、カインにそのときが訪れた。これまでのように泣くこともなく、カインは自分の足で歩き始めるのだった。

ADVICE ABOUT ADVANCE

第8章進行のポイント

このあたりから、ストーリーも終盤と呼ぶべき段階に入っていくといっていいだろう。シナリオにちりばめられた数々の謎も、少しずつその形を明らかにしていく。

第8章以降で注意したいのは、自由行動においてのアイテム入手に条件が加わること。第8章から先は、これまでの自由行動で必ず話しかけていた人物以外からは、一切アイテムを入手できなくなってしまうのだ。第8章以降で手に入るアイテムは、最終決戦に向けてぜひとも手に入れておきたい武器やアクセサリがほとんどなので、この点にはくれぐれも気をつけてほしい。

通常戦闘8-3「永劫の律を守る者」➡P.140以降からは、これまで十番将のひとりとしてカインたちの行く手をはばんできたベイルが、共に仲間として戦闘に参加する。このとき、もし「募る想いの告白」をふたつ以上持っているならば、ぜひベイルにも装備させておくこと。これにより、ペインキラーとのコラボレーション攻撃「ディレイト」の発動が可能になるからだ。

自由行動8-1で構成員・若者から入手できる武器「ファニーナイフ」は、第9章で仲間になるリプサリスに装備させることができる。



いまだ謎に包まれているエンブリオンの存在。「先祖返り」と呼ばれる現象だけでは、もう説明がつかないようだが……。



この章では、ベイルに秘められた過去も語られる。永久凍結刑で彼が向き合う負の感情とは一体どのようなものなのだろうか。

FLOW CHART

第8章フローチャート

【第8章スタート】

- イベントパート → エクサル離脱
- **自由行動8-1 裏切り者ヴァルトス**
  - ●アイテム入手 入手条件：構成員・若者に2回話しかける
  - 入手アイテム：「ファニーナイフ」
  - ●終了条件 ダリアと話す
  - → 自由戦闘 **サイファーパンク施設内部**
    - 【出撃可能ユニット】カイン、ルカ、ザイオン、シリア、ステイエン、リリス、キロタ
- イベントパート → エクサル復帰・ヴァルトス参加
- **通常戦闘8-1 理念の灯火** ➡P.136
- イベントパート
- **自由行動8-2 動き出した狂気**
  - ●アイテム入手 入手条件：中年に2回話しかける
  - 入手アイテム：「ハートのブローチ」
  - ●終了条件 なし
  - → 自由戦闘 **サイファーパンク施設内部**
    - 【出撃可能ユニット】カイン、エクサル、ルカ、ザイオン、シリア、ステイエン、リリス、キロタ、ヴァルトス
  - → ボーナスシナリオ12 **リリスの疑問**
    - 【発生条件】①雑記帳の「花嫁姿」を読む ②カップル・男、カップル・女と話す ③リリスと話す ④ダリアと話し、会話選択で「リリスに聞いてくるよ」を選ぶ
- イベントパート
- **通常戦闘8-2 白き死の運び手** ➡P.138
- イベントパート
- **自由行動8-3 悲しみを乗り越え**
  - ●アイテム入手 入手条件：ウェイターに2回話しかける
  - 入手アイテム：「幽星の弓」
  - ●終了条件 なし
  - → 自由戦闘 **フィータス教会**
    - 【出撃可能ユニット】カイン、エクサル、ルカ、ザイオン、シリア、ステイエン、リリス、キロタ、ヴァルトス
- イベントパート → ベイル参加
- **通常戦闘8-3 永劫の律を守る者** ➡P.140
- イベントパート
- **自由行動8-4 カルディアが眠る場所**
  - ●アイテム入手 入手条件：ピエロに2回話しかける
  - 入手アイテム：「火霊のピアス」
  - ●終了条件 ダリアと話す
  - → 自由戦闘 **レニアム坂広場**
    - 【出撃可能ユニット】カイン、エクサル、ルカ、ザイオン、シリア、リリス、キロタ、ヴァルトス
  - → ボーナスシナリオ13 **秘密の特訓**
    - 【発生条件】①ダリアと話す ②シリアと話す ③雑記帳に追加される書き込み「気晴らし」を読む ④シリアに話しかけ、会話選択で「心当たりがある」を選ぶ
- イベントパート

【第9章へ】

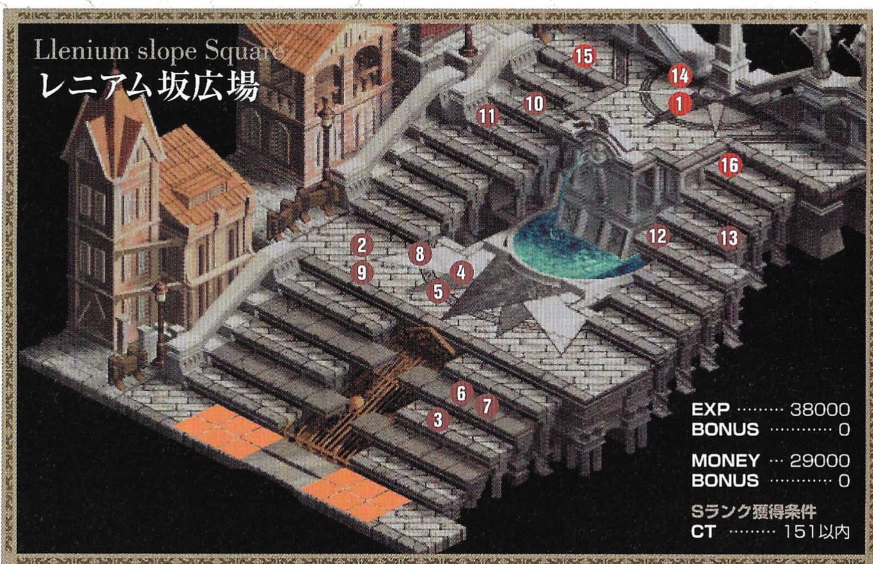
第8章 1

理念の灯火

the disciples of faith

勝利条件			
ターゲットを倒せ TG：天使兵、護法天使兵3体			
敗北条件			
メインユニットの戦闘不能 MU：エクサル、ヴァルトス			
出撃人数	8人	ターン制限	—
開始時間	0時	先攻	自

人々を煽動した裏切り者として、サイファーパンクを追われたヴァルトス。そのとき、エクサルの小刀に込められた想いが、ヴァルトスの危機を知らせる。心の奥でつながる声を頼りに、エクサルはヴァルトスのもとへ駆けつけた。そこでは天使兵とともに、かつての仲間たちまでが、ヴァルトスに刃を向けるのだった。



TACTICAL ADVICE

すみやかにターゲットを目指して進もう

❶の天使兵以外の敵ユニットは、一切の報酬を持っていない。そのため、無理に敵の殲滅を狙うよりも、最短のコースでターゲットを目指すのが賢明だろう。まず、自軍ユニットは右側に固めて配置し、進路も右方面へと取ることで、マップ左側にいる❷、❾、❿、⓫などの敵ユニットを行動させないようにする。マップ上周辺にいるターゲットたちは強力なスキルを使用してくるため、近づいたら確実に1ユニットずつ撃破していこう。



ヴァルトスの武器タイプはスピア。並んでいる敵ユニットの奥を標的にすることで、貫通ダメージを与えられる。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

❶ 天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
31	213	141	70	52	4⬆3⬇3

装備武器	コリシュマルド	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	火霊のピアス	入手アイテム	咆哮する雷鳴		
装備リング	盟約の協定	スキル	デスフレア	—	
	募る想いの告白		ノックバック	—	
	—		—		

❷ パンク指揮官

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
30	288	69	100	26	3⬆2⬇3

装備武器	ビリオンアクス	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	蒼のアンク	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	ガードイレイス	
	—		—	—	
	—		—		

❸ パンク指揮官

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
30	282	72	95	27	3⬆2⬇4

装備武器	シルバーアクス	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	光明の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

❹ パンク指揮官

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
29	219	126	61	35	5⬆3⬇3

装備武器	マギナイフ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	抗毒の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

❺ パンク指揮官

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
29	216	129	59	37	5⬆3⬇3

装備武器	マギナイフ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	抗毒の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

❻ パンク兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
29	213	123	61	57	3⬆3⬇4

装備武器	ヴィヌスウィップ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	気合いの護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	エクストレンジ	
	—		—	—	
	—		—		

❼ パンク兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
29	207	120	65	56	3⬆3⬇4

装備武器	ヴィヌスウィップ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	気合いの護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

❽ パンク兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
29	213	120	63	56	3⬆3⬇4

装備武器	ヴィヌスウィップ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	気合いの護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	エクストレンジ	
	—		—	—	
	—		—		

❾ パンク兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
29	216	120	62	56	3⬆3⬇4

装備武器	ヴィヌスウィップ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	気合いの護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

❿ パンク兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
29	216	117	54	52	3⬆2⬇3

装備武器	スコルピオスボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	金針の護符	入手アイテム	—		
装備リング	傷負いの剣士	スキル	ツールマスター	—	
	—		ニューロダウン	—	
	—		—		

⓫ パンク兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
29	216	117	57	50	3⬆2⬇3

装備武器	スコルピオスボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	金針の護符	入手アイテム	—		
装備リング	酔った魔術師	スキル	ツールマスター	—	
	—		マギダウン	—	
	—		—		

⓬ パンク兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
29	222	117	52	52	3⬆2⬇3

装備武器	スコルピオスボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	金針の護符	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	ニューロダウン	
	—		—	—	
	—		—		

⓭ パンク兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
29	216	117	54	52	3⬆2⬇3

装備武器	スコルピオスボウ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	金針の護符	入手アイテム	—		
装備リング	酔った魔術師	スキル	ツールマスター	—	
	—		マギダウン	—	
	—		—		

⓮ 護法天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
30	192	195	49	90	3⬆2⬇3

装備武器	銀の杖	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ラピスラズリ	入手アイテム	—		
装備リング	詠唱する精霊	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	巡礼する精霊		ミストヒール	キュアトリート	
	—		—		

⓯ 護法天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
30	186	201	49	91	3⬆2⬇3

装備武器	銀の杖	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ラピスラズリ	入手アイテム	—		
装備リング	鋭き眼光	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	凍てつく災禍		ペトリファイ	ピラーブリザ	
	—		—		

⓰ 護法天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
30	192	198	47	93	3⬆2⬇3

装備武器	銀の杖	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	ハートのブローチ	入手アイテム	—		
装備リング	没落した騎士	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	咆哮する雷鳴		アタックシール	オルタサンダ	
	—		—		

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

特効薬×10、霊水の妙薬×6、火薬玉×8、小型爆弾×6、大型爆弾×4

第8章 2

白き死の運び手

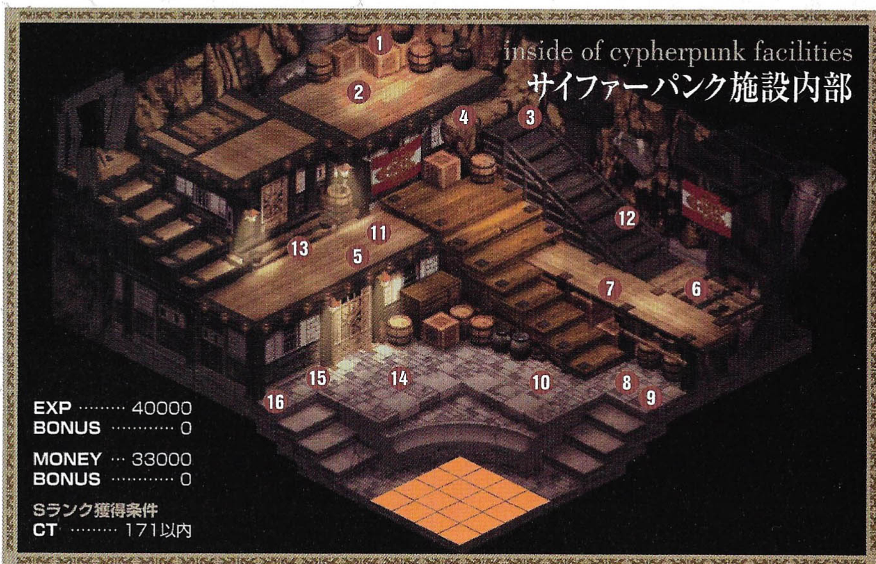
cruel load of death

勝利条件
敵を殲滅せよ TG：—

敗北条件
味方の全滅 MU：—

出撃人数	8人	ターン制限	—
開始時間	0時	先攻	自

ステイエンとキロタの姉・カルディアが、街はずれでエンブリオンに襲われていた。ダリアの一蹴で撃退するも、カルディアはひどいけがを負う。やむなく、カルディアをサイファーパンクのアジトへとかくまうカインたち。そこへ突然、アジトの壁を破り、エンブリオンの群れがカインたちに襲いかかってきた。



TACTICAL ADVICE

エンブリオンの群れを殲滅せよ

エンブリオンばかり16体も出現する戦闘だ。この直前の自由戦闘で、ヴァルトスに「ミストヒール」をラーニングさせておくとかなり楽になるだろう。ルカやリリスには、「オルタサンダ」や「ピラーブリザ」などの、複数ユニットに対し効果を発揮するスキルを装備させておこう。敵ユニットは全般的にMOVが高いため、かなり遠くからでも行動してくる。次ターンでの思わぬダメージに耐えられるよう、HPは早めに回復しておくこと。



中には強力なスキル「クラストライト」を使うエンブリオンもいる。少しでもダメージを受けたユニットは早めに回復しよう。

✚ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

No.	名前	LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV	装備武器	アクセサリ	装備リング	入手EXP	入手MONEY	入手アイテム	スキル
1	エンブリオン	32	255	87	85	45	3↑2↓4	火狼双剣	銀のアンク	— / — / —	—	—	病める旅人	背後攻撃 / — / — / — / —
2	エンブリオン	32	255	87	85	45	3↑2↓4	火狼双剣	金のアンク	— / — / —	—	—	—	鉄壁 / — / — / — / —
3	エンブリオン	31	213	129	64	57	4↑3↓3	コリシュマルド	紋章の手袋	— / — / —	—	—	—	スキルマスター / スラッジライト / — / — / —
4	エンブリオン	31	219	135	66	52	4↑3↓3	コリシュマルド	紋章の手袋	— / — / —	—	—	—	スラッジライト / — / — / — / —
5	エンブリオン	32	210	129	67	65	4↑3↓3	コリシュマルド	炎のサークレット	— / — / —	—	—	—	スキルマスター / クラストライト / — / — / —
6	エンブリオン	31	243	102	90	43	4↑2↓3	ハルバード	光明の護符	— / — / —	—	—	—	ノックバック / — / — / — / —
7	エンブリオン	31	258	84	88	43	4↑2↓3	ハルバード	気合いの護符	— / — / —	—	—	—	ノックバック / — / — / — / —
8	エンブリオン	31	264	78	92	41	4↑2↓3	ハルバード	光明の護符	— / — / —	—	—	—	ノックバック / — / — / — / —
9	エンブリオン	31	258	75	91	43	4↑2↓3	ハルバード	ラピスラズリ	— / — / —	—	—	—	ノックバック / — / — / — / —
10	エンブリオン	30	222	135	60	38	5↑3↓4	マギナイフ	気合いの護符	— / — / —	—	—	—	スピリバリア / — / — / — / —
11	エンブリオン	30	219	132	64	36	5↑3↓4	マギナイフ	気合いの護符	— / — / —	—	—	—	フィズバリア / — / — / — / —
12	エンブリオン	30	222	135	60	38	5↑3↓4	マギナイフ	ラピスラズリ	— / — / —	—	—	—	スピリバリア / — / — / — / —
13	エンブリオン	30	222	111	68	38	5↑3↓4	マギナイフ	ラピスラズリ	— / — / —	—	—	—	フィズバリア / — / — / — / —
14	エンブリオン	30	228	126	61	37	5↑3↓4	マギナイフ	目覚めの護符	— / — / —	—	—	—	スピリバリア / — / — / — / —
15	エンブリオン	30	222	135	60	38	5↑3↓4	マギナイフ	目覚めの護符	— / — / —	—	—	—	フィズバリア / — / — / — / —
16	エンブリオン	30	216	138	62	36	5↑3↓4	マギナイフ	目覚めの護符	— / — / —	—	—	—	スピリバリア / — / — / — / —

✚ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

特効薬×4、霊水の妙薬×6、毒消し×6、気付け薬×6、抗生剤×6、柔軟剤×6

第8章 3

永劫の律を守る者

agony of fallen grace

勝利条件			
ターゲットを倒せ TG：テリオス			
敗北条件			
メインユニットの戦闘不能 MU：カイン、ベイル			
出撃人数	8人	ターン制限	ー
開始時間	3時	先攻	敵

ベイルが永久凍結刑から解き放たれた。負の感情と向き合い、そして答えを導きだしたその目には、もう一片の迷いもない。しかし、その前には十審将・臥天使テリオスと法天使ルビエルが立ち塞がる。カインたちを逃がすため、ひとり犠牲になろうとするベイルに、カインは共に戦うと誓うのだった。

Cradle
クレイドル大審判の間

EXP ……… 34000
BONUS …… 7750
MONEY … 32500
BONUS …… 8500
Sランク獲得条件
CT ………… 76以内

TACTICAL ADVICE

戦闘テクニックのすべてを駆使しよう

かつてないほどの強敵たちと戦わねばならないこの戦闘は、ペインキラーの召喚なしではかなり苦戦を強いられる。一番スムーズなのは、まず、カインの「リベリオン」で敵ユニット全体にダメージを与えたあと、ベイルの「ディレイト」でさらなる全体攻撃をかけることだ。これを繰り出したあとに生存しているのは、HPの高いテリオスとルビエルのみだろう。このとき、必ず好調期を逃さず発動するように注意しよう。


ベイルに「募る想いの告白」を装備させてやると、「ディレイト」が発動できるようになる。CTを大幅に短縮できるぞ。

テリオスの「スラッジライト」や、ルビエルの連続攻撃などを食らってしまったユニットは、効果の高いアイテムなどで早めに回復すること。ペインキラーなしでの戦闘に挑戦したい人は、左右にユニットを分け進み、最後に上を目指すといい。


すべての敵ユニットを倒したあとで、頂上にいるテリオスを目指そう。複数ユニットが集中して攻撃することができれば、1ターンで勝負がつくはずだ。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

1 テリオス

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
37	276	177	107	122	4↑3↓3

装備武器	偉才のステッキ	入手EXP	ー	入手MONEY	ー
アクセサリ	秘儀の腕輪	入手アイテム	絶望の光彩		
装備リング	終わりの始まり	スキル	スキルマスター	ー	
	絶望の光彩		ー	スラッジライト	
	ー		ー		

2 ルビエル

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
37	332	119	107	50	4↑2↓4

装備武器	断罪の槍	入手EXP	1500	入手MONEY	1500
アクセサリ	審判の腕輪	入手アイテム	断罪の槍		
装備リング	盟約の協定	スキル	行動+	攻撃SP	
	募る想いの告白		ノックバック	ー	
	ー		ー		

3 クレイス

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
35	252	162	104	60	4↑3↓4

装備武器	マスターブレード	入手EXP	1500	入手MONEY	2000
アクセサリ	閃光の腕章	入手アイテム	リボンレイピア		
装備リング	滅びの冥歌	スキル	自動反撃	攻撃SP	
	守護の誓い		リアクイレイス	スピリバリア	
	募る想いの告白		ー		

4 リプサリス

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
35	240	188	71	72	5↑3↓4

装備武器	黒ユリのナイフ	入手EXP	2500	入手MONEY	2000
アクセサリ	クールドール	入手アイテム	ー		
装備リング	凍える錬金術師	スキル	空間移動	スキルマスター	
	凍てつく災禍		PPフリーズ	ピラーブリザ	
	ー		ー		

5 護法天使長

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
32	204	213	49	97	3↑2↓3

装備武器	銀の杖	入手EXP	750	入手MONEY	1000
アクセサリ	火霊のピアス	入手アイテム	ー		
装備リング	踊る道化師	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	ー		パニック	ー	
	ー		ー		

6 護法天使長

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
32	207	204	52	95	3↑2↓3

装備武器	銀の杖	入手EXP	750	入手MONEY	1000
アクセサリ	火霊のピアス	入手アイテム	ー		
装備リング	誘う眠り姫	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	ー		スリープ	ー	
	ー		ー		

7 護法天使長

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
32	198	201	50	100	3↑2↓3

装備武器	銀の杖	入手EXP	750	入手MONEY	1000
アクセサリ	火霊のピアス	入手アイテム	ー		
装備リング	詠唱する精霊	スキル	ツールマスター	スキルマスター	
	ー		ミストヒール	ー	
	ー		ー		

8 高位天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
32	231	120	64	56	3↑3↓3

装備武器	アクエリアボウ	入手EXP	ー	入手MONEY	ー
アクセサリ	精神の護符	入手アイテム	ー		
装備リング	それぞれの立場	スキル	ー	ー	
	ー		ポジチェンジ	ー	
	ー		ー		

9 高位天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
32	243	129	58	54	3↑3↓3

装備武器	アクエリアボウ	入手EXP	ー	入手MONEY	ー
アクセサリ	精神の護符	入手アイテム	ー		
装備リング	ー	スキル	ー	ー	
	ー		ー	ー	
	ー		ー		

10 高位天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
31	228	117	57	56	3↑2↓3

装備武器	トラゴスボウ	入手EXP	ー	入手MONEY	ー
アクセサリ	精神の護符	入手アイテム	ー		
装備リング	ー	スキル	ー	ー	
	ー		ー	ー	
	ー		ー		

11 高位天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
31	231	120	55	57	3↑2↓3

装備武器	トラゴスボウ	入手EXP	ー	入手MONEY	ー
アクセサリ	反応の護符	入手アイテム	ー		
装備リング	ー	スキル	ポジチェンジ	ー	
	ー		ー	ー	
	ー		ー		

12 高位天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
31	231	120	55	57	3↑2↓3

装備武器	トラゴスボウ	入手EXP	ー	入手MONEY	ー
アクセサリ	反応の護符	入手アイテム	ー		
装備リング	ー	スキル	ー	ー	
	ー		ー	ー	
	ー		ー		

13 高位天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
31	234	114	60	51	3↑3↓3

装備武器	トラゴスボウ	入手EXP	ー	入手MONEY	ー
アクセサリ	反応の護符	入手アイテム	ー		
装備リング	ー	スキル	ー	ー	
	ー		ー	ー	
	ー		ー		

14 高位天使兵

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
31	243	117	54	56	3↑2↓3

装備武器	トラゴスボウ	入手EXP	ー	入手MONEY	ー
アクセサリ	反応の護符	入手アイテム	ー		
装備リング	ー	スキル	ー	ー	
	ー		ー	ー	
	ー		ー		

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

霊水の妙薬×6、フラガンペイン×4、目薬×6、毒消し×6、気付け薬×6、抗生剤×6、柔軟剤×6

第9章 覚醒

divine moment of truth



カインたちはホワイトフェイスの計画の中枢を握る「ヨハネの書」を求め、キボートス島へと旅立つこととなる。

古の大戦、「慟哭の555日戦争」の経緯を記した書物がこの世に存在するという。その書物の名は「ヨハネの書」。そこには、第一次倒立樹計画についての全貌がつづられている。ホワイトフェイスが手にする前に、その完全なオリジナルを見つけ出さねばならない。カインの記憶を頼りに、一行はキボートスにあるヨハネの書斎を目指すのだった。

ADVICE ABOUT ADVANCE

第9章進行のポイント

第9章で発生する通常戦闘は、9-1「ホワイトフェイス」➡P.146のみ。シナリオの流れも短いものの、ひとつひとつのイベントパートでは、これまでの長い旅の最終目的へと徐々に近づいていく緊張感がみなぎる。

ここではルカが離脱し、その代わりにルカの能力を受け継いだリリスが復帰する。したがって、リリスのスキルや装備武器などはこれまでと変更されるため、調整することを忘れないようにしよう。

自由行動9-1では、クッタとの決着をつけるボーナスシナリオ「血塗られたラブレター」が発生する。これはボーナスシナリオ戦闘「クッタにトドメを」➡P.144に発展するので、戦闘準備を整えておこう。また、このボーナスシナリオ遂行時にあるアイテムを持っていると、イベントにさらなる追加要素が付加される。

自由行動9-2は、その名のとおり最後の自由行動となる。最終決戦で必要なアイテム（詳しくは通常戦闘10-3のページ➡P.154を参照）などはここで確実に準備しておくこと。また、所持MONEYに多少の余裕があるときに、タイミングよく隠しショップ➡P.026が出現したら、強力な武器やアイテムを買いそろえておくのもおすすめだ。



「血塗られたラブレター」のシナリオ中、カインをさしおいて勝手に盛り上がる仲間たち。カインは完全に見せ物状態だ。



隠しショップで購入可能な「アストラルソード」。その威力はまさに最強クラスだ。ぜひ手に入れておきたいものの一つ。

FLOW CHART

第9章フローチャート

【第9章スタート】

- イベントパート
  - クレイス・リプサリス参加
- **自由行動9-1 キボートスへ**
  - ●アイテム入手 入手条件：片翼の天使に2回話しかける
    入手アイテム：「秘儀のベルト」
  - ●終了条件 ダリアと話す
  - 自由戦闘 **ヨハネの研究施設**
    【出撃可能ユニット】
    カイン、エクサル、ルカ、ザイオン、シリア、ステイエン、リリス、キロタ、ヴァルトス、ベイル、クレイス、リプサリス
  - ボーナスシナリオ14 **血塗られたラブレター**
    【発生条件】
    ①ボーナスシナリオ4「エクサルの小刀」を見た ②ボーナスシナリオ7「神秘の薬草」を見た ③ボーナスシナリオ10「僕らの撲殺寸前事件・温泉編」を見た ④雑記帳の書き込み「カイン様へ」を読む ⑤ウェイターと話す
    ●BS戦闘 クッタにトドメを ➡P.144
- イベントパート
  - リリス離脱
- **通常戦闘9-1 ホワイトフェイス** ➡P.146
- イベントパート
  - ルカ離脱・リリス復帰
- **自由行動9-2 最後の休息**
  - ●アイテム入手 入手条件：兵士に2回話しかける
    入手アイテム：「ポップガン」
  - ●終了条件 なし
  - 自由戦闘 **神殿の門**
    【出撃可能ユニット】
    カイン、エクサル、ザイオン、シリア、ステイエン、リリス、キロタ、ヴァルトス、ベイル、クレイス、リプサリス
- イベントパート

【最終章へ】

武器、アクセサリ購入のポイント

終盤では、多くのユニットが参加し人数が増える。そのため、武器、アクセサリに回すお金が不足してくることだろう。これは、中途半端に多くのユニットに武器などを買いそろえていくよりも、活躍させたいユニットを何人かに絞ったうえで、十分に強力な武器を装備させたほうが効果的だ。とくに最終決戦では、カインを中心として戦闘を展開することになるため、カインの武器は優先して購入しておきたい。

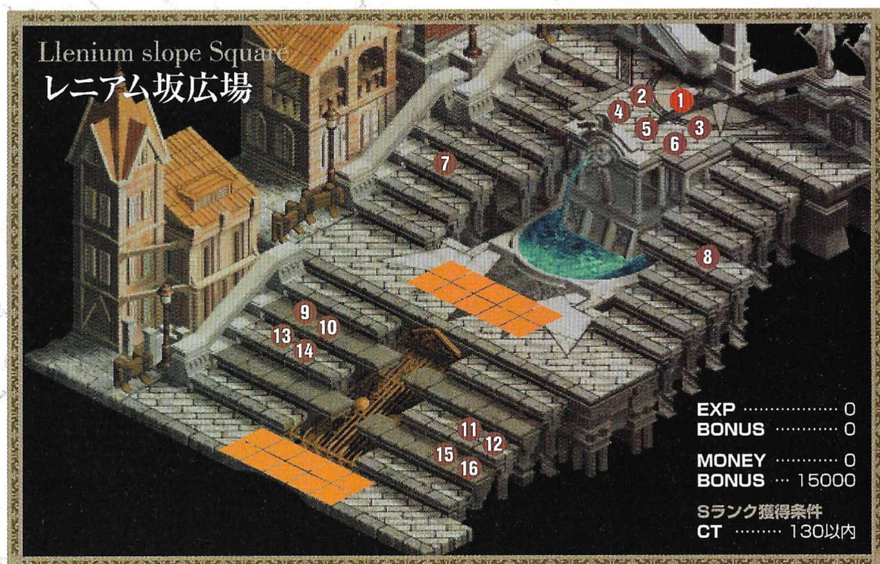
ボーナスシナリオ 14

クッタにトドメを

Kutta forever Cutta

勝利条件			
ターゲットを倒せ TG：クッタ			
敗北条件			
味方の全滅 MU：—			
出撃人数	8人	ターン制限	—
開始時間	9時	先攻	敵

雑記帳に、カイン宛の書き込みがあった。商店通りの路地裏で待つと書かれたその内容を、仲間たちはラブレターだと決めつけ、なかば強引に待ち合わせ場所へと向かわせる。物陰に隠れた仲間たちが見張る中、カインの前に現れた人物は……クッタだった。クッタとの因縁に、カインは終止符を打てるのだろうか？



TACTICAL ADVICE

殲滅を目指し報酬を入手しよう

クッタ以外の全敵ユニットは、倒すと1000ずつのMONEYを得ることができる。最終章へ向けて、効果な武器やアイテムを買いそろえたいといった場合は、迷わず殲滅を狙いたいところ。回復スキルを使う敵ユニットはいないので、「リベリオン」などの複数ダメージを与えることができるものは非常に有効だ。初期配置位置下にいる⑬、⑭、⑮、⑯のゴロツキの武器タイプはガンのため、戦闘開始直後に優先して倒しておきたい。



クッタは「サクリファイス」によって、敵ユニットを復活可能な状態にしてくる。それがどのユニットかをよく把握しよう。

✛ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

① クッタ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
36	249	162	108	55	5↑3↓3

装備武器	愛するローズ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	エーユー証明書	入手アイテム	絶望の光彩		
装備リング	再起する英雄	スキル	注目の的	ツールマスター	
	—		パフェクバリア	—	
	—		—		

② ナラズモノ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
35	324	87	114	31	3↑2↓4

装備武器	コロナアクス	入手EXP	—	入手MONEY	1000
アクセサリ	ジャスパー	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	鉄壁	ツールマスター	
	—		—	—	
	—		—		

③ ナラズモノ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
35	327	84	112	31	3↑2↓4

装備武器	コロナアクス	入手EXP	—	入手MONEY	1000
アクセサリ	ジャスパー	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	鉄壁	ツールマスター	
	—		—	—	
	—		—		

④ ナラズモノ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
34	246	114	81	48	4↑3↓3

装備武器	ブレイブサーベル	入手EXP	—	入手MONEY	1000
アクセサリ	オニキス	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑤ ナラズモノ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
34	252	147	80	47	4↑3↓3

装備武器	ブレイブサーベル	入手EXP	—	入手MONEY	1000
アクセサリ	オニキス	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑥ ナラズモノ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
34	240	135	85	48	4↑3↓3

装備武器	ブレイブサーベル	入手EXP	—	入手MONEY	1000
アクセサリ	オニキス	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑦ ゴロツキ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
33	279	99	90	35	4↑3↓4

装備武器	スターグローブ	入手EXP	—	入手MONEY	1000
アクセサリ	サファイア	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑧ ゴロツキ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
33	273	102	92	35	4↑3↓4

装備武器	スターグローブ	入手EXP	—	入手MONEY	1000
アクセサリ	サファイア	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑨ ゴロツキ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
33	243	150	66	41	5↑3↓4

装備武器	キドニーダガー	入手EXP	—	入手MONEY	1000
アクセサリ	アゲート	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	背後攻撃	ツールマスター	
	—		—	—	
	—		—		

⑩ ゴロツキ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
33	237	144	69	40	5↑3↓4

装備武器	キドニーダガー	入手EXP	—	入手MONEY	1000
アクセサリ	アゲート	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	背後攻撃	ツールマスター	
	—		—	—	
	—		—		

⑪ ゴロツキ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
33	246	147	65	42	5↑3↓4

装備武器	キドニーダガー	入手EXP	—	入手MONEY	1000
アクセサリ	アゲート	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	背後攻撃	ツールマスター	
	—		—	—	
	—		—		

⑫ ゴロツキ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
33	246	147	65	42	5↑3↓4

装備武器	キドニーダガー	入手EXP	—	入手MONEY	1000
アクセサリ	アゲート	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	背後攻撃	ツールマスター	
	—		—	—	
	—		—		

⑬ ゴロツキ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
32	231	123	75	43	4↑3↓3

装備武器	フリントロック	入手EXP	—	入手MONEY	1000
アクセサリ	オパール	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑭ ゴロツキ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
32	237	129	70	47	4↑3↓3

装備武器	フリントロック	入手EXP	—	入手MONEY	1000
アクセサリ	オパール	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑮ ゴロツキ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
32	228	126	75	45	3↑3↓3

装備武器	フリントロック	入手EXP	—	入手MONEY	1000
アクセサリ	オパール	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

⑯ ゴロツキ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
32	240	126	70	45	4↑3↓3

装備武器	フリントロック	入手EXP	—	入手MONEY	1000
アクセサリ	オパール	入手アイテム	—		
装備リング	—	スキル	ツールマスター	—	
	—		—	—	
	—		—		

✛ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

霊水の妙薬×6、疲労ウィルス×4、放心ウィルス×4、火薬玉×6、小型爆弾×4、大型爆弾×2

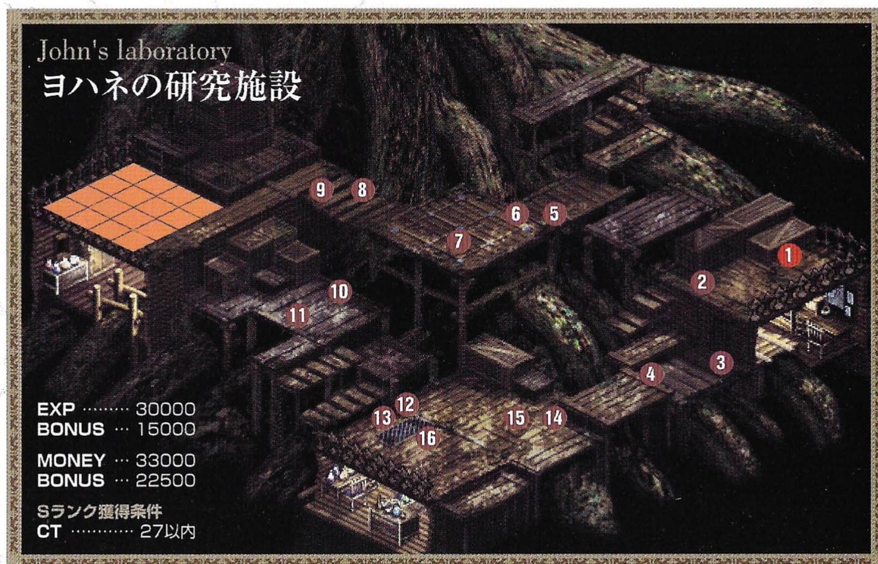
第9章 1
ホワイトフェイス
The disavows providence

勝利条件	
ターゲットを倒せ TG：ホワイトフェイス	

敗北条件	
味方の全滅 MU：—	

出撃人数	8人	ターン制限	—
開始時間	0時	先攻	自

カインとして存在する自分を受け入れ、インセストの力を取り戻したカイン。その耳に、はっきりとニコの悲痛な叫びが届く。駆けつけたカインたちの前には、ホワイトフェイスによってペインリングを取り出され、倒れるリリスの姿があった。幼き命を踏みにじるホワイトフェイスに、カインたちの怒りが爆発する。



TACTICAL ADVICE
自軍ユニット進路上の段差に注意しよう

16体ものエンブリオンと、強敵ホワイトフェイスが相手だ。ターゲットはホワイトフェイスのみだが、エンブリオンたちを殲滅するとかなりの額の報酬が手に入るので、なるべくすべて倒すことを心がけたい。まず、初期配置の段階で、右側ルートから回るユニットと、下からのルートで進むユニットのふたつに分けることを意識しよう。右側ルートは段差が少ないので、「飛行移動」ができないユニットをそちらに回すといいだろう。



一番簡単な方法は、カインの「リベリオン」とベイルの「ディレイト」を発動することだ。必ず好調期に合わせること。

✚ENEMY DATA　敵ユニット詳細データ

No.	名前	LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
1	ホワイトフェイス	37	234	262	62	149	3↑2↓3
2	エンブリオン	35	261	156	71	44	5↑3↓4
3	エンブリオン	35	255	153	74	43	5↑3↓4
4	エンブリオン	34	291	84	99	47	4↑2↓3
5	エンブリオン	34	285	90	97	46	4↑2↓3
6	エンブリオン	34	273	90	101	47	4↑2↓3
7	エンブリオン	33	228	150	75	50	5↑3↓3
8	エンブリオン	33	234	144	76	48	5↑3↓3
9	エンブリオン	33	225	147	79	48	5↑3↓3
10	エンブリオン	33	228	150	75	50	5↑3↓3
11	エンブリオン	33	225	156	74	51	5↑3↓3
12	エンブリオン	33	261	93	89	47	3↑2↓4
13	エンブリオン	33	270	99	87	45	3↑2↓4
14	エンブリオン	34	276	93	93	48	3↑2↓4
15	エンブリオン	33	255	96	89	47	3↑2↓4
16	エンブリオン	33	261	93	89	47	3↑2↓4

No.	装備武器	アクセサリ	装備リング	入手EXP	入手MONEY	入手アイテム	スキル
1	秘儀の杖	探求の腕輪	？ / 裁きの契約 / 募る想いの告白	—	—	裁きの鉄槌	行動＋ / スキルマスター / クラストライト / — / —
2	メイルブレイカー	賢者のマント	— / — / —	1000	1500	—	自動反撃 / 背後攻撃 / — / — / —
3	メイルブレイカー	秘儀のベルト	— / — / —	1000	1500	—	自動反撃 / 背後攻撃 / — / — / —
4	クレストグレイブ	秘儀のベルト	— / — / —	1000	1500	生命の秘薬	攻撃SP / ガードイレイス / — / — / —
5	ジャベリン	賢者のマント	— / — / —	1000	1500	賢者のマント	オーライクスト / — / — / — / —
6	ジャベリン	秘儀のベルト	— / — / —	1000	1500	賢者のマント	オーライクスト / — / — / — / —
7	錬金のレイピア	秘儀のベルト	— / — / —	1000	1500	—	エクストレンジ / — / — / — / —
8	錬金のレイピア	秘儀のベルト	— / — / —	1000	1500	—	スピリバリア / — / — / — / —
9	錬金のレイピア	秘儀のベルト	— / — / —	1000	1500	—	スピリバリア / — / — / — / —
10	錬金のレイピア	秘儀のベルト	— / — / —	1000	1500	—	フィズバリア / — / — / — / —
11	錬金のレイピア	秘儀のベルト	— / — / —	1000	1500	—	フィズバリア / — / — / — / —
12	雷獅子双剣	賢者のマント	— / — / —	1000	1500	—	— / — / — / — / —
13	雷獅子双剣	秘儀のベルト	— / — / —	1000	1500	—	— / — / — / — / —
14	雷獅子双剣	神秘のアンク	— / — / —	1000	1500	神秘のアンク	スラッジライト / — / — / — / —
15	雷獅子双剣	秘儀のベルト	— / — / —	1000	1500	神秘のアンク	セルライト / — / — / — / —
16	雷獅子双剣	秘儀のベルト	— / — / —	1000	1500	—	セルライト / — / — / — / —

✚ENEMY'S ITEM　敵ユニット使用アイテムデータ

特効薬×6、霊水の妙薬×8、温シップ×8、目薬×8、毒消し×8、気付け薬×8、クロックリペア×8、柔軟剤×8

最終章 翼は踊る

if things were perfect



ついにアベルと対峙するカイン。最終局面へと向けて、アベルの正体もまた、明かされようとしている。

世界のいたるところが、激しい地震に襲われている。世界樹が悲鳴をあげているのだ。それは、倒立樹の完成が直前に迫りつつあることを意味するものにほかならなかった。変質し始める世界樹。残された時間は少ない。人々が生きる世界を、そしてマティアの命を救うため、カインは世界樹の中核となる「核神機操作室」へと足を踏み入れる。

ADVICE ABOUT ADVANCE

最終章進行のポイント

右のチャートに記したように、最終章は「秩序の烙印」を持っているか持っていないかでシナリオの流れに変化が起こる。そして、最終決戦となる通常戦闘10-3「全ての痛みを越えろ」➡P.154において、瀕死のアベル出現後、撤退するか撤退しないかでエンディングがさらに分岐するしくみになっている。前後に交わされる会話をヒントに、自分がとりたい選択肢を選ぼう。詳しいエンディングの分岐と2周目のプレイについては、➡P.156を参照してほしい。

「秩序の烙印」の有無で変化する通常戦闘10-1a「最後に笑う者」➡P.150と、通常戦闘10-1b「ハラカラの闇」➡P.150は、前後のイベントパートに違いがあるものの、マップや敵ユニットの詳細にはまったく変わりはない。したがって攻略ページに記載した内容は、どちらの戦闘の場合も参照が可能だ。この戦闘終了後のレベルアップが最後のレベルアップとなる。最終決戦では、カインのコラボレーション攻撃を主体に展開することとなるため、ここではカインのレベルを集中的に上げておくといいだろう。

また、セーブができるのは通常戦闘10-1開始時が最後となるので、忘れずに。



「秩序の烙印」を持っていると、ザイオンの独自の様子を見ることができる。すべての決着へ向けて、シナリオは加速する。



最終決戦を前に、カインの目にはなにが映るのだろうか。その結果は、プレイヤー自身の目で見届けてほしい。

FLOW CHART

最終章フローチャート

「秩序の烙印」を持っている場合

【最終章スタート】

↓ イベントパート

↓ 通常戦闘10-1a 最後に笑う者 ➡P.150

↓ イベントパート

↓ 通常戦闘10-2 砕かれた希望 ➡P.152

↓ イベントパート

↓ 通常戦闘10-3 全ての痛みを越えろ ➡P.154

瀕死のアベル登場後

- 撤退した → 【Aエンディング】
- アベルを倒した → 【Bエンディング】



通常戦闘10-1終了後、カインたちが持つすべての召喚型ペインリングは奪われてしまう。装備していたものも失われるため覚悟しよう。

「秩序の烙印」を持っていない場合

【最終章スタート】

↓ イベントパート

↓ 通常戦闘10-1b ハラカラの闇 ➡P.150

↓ イベントパート

↓ 通常戦闘10-2 砕かれた希望 ➡P.152

↓ イベントパート

↓ 通常戦闘10-3 全ての痛みを越えろ ➡P.154

瀕死のアベル登場後

- 撤退した → 【Cエンディング】
- アベルを倒した → 【Dエンディング】



カインたちの最終目的は目の前に迫っている。ラストバトルに向け、シナリオも大詰めだ。すべての謎は明かされるのだろうか？

最終章・翼は踊る

最終章 1a/1b

最後に笑う者/ハラカラの闇

desire in violent overture

勝利条件
ターゲットを倒せ TG：アベル

敗北条件
メインユニットの戦闘不能 MU：カイン

出撃人数	8人	ターン制限	―
開始時間	6時	先攻	自

「核神機操作室」にたどり着き、カインはアベルと対峙する。これまでにも、何度もカインに介在し、謎だけを残していったアベル。その正体、そして目的が、いますべてカインの前で明かされようとしている。しかし、カインの歩みは、決して止まることはない。大切な人が、すぐ近くに待っているのだから。



TACTICAL ADVICE

「秩序の烙印」の有無でタイトルが変化する

この戦闘は、ペインリング「秩序の烙印」を持っているかどうかで、戦闘タイトル、および前後のストーリーに変化がある。

地面に描かれた線によって、迷路のような進路を作りだしているマップだ。その地形のため、ユニットを右側の初期配置位置に配置した場合、カインとの合流に不都合が生じてしまう。したがって、自軍ユニットは左と中央の初期配置位置に配置するのがベストだろう。



戦闘前に交わされる会話も「秩序の烙印」の有無で変化する。その詳しい内容はぜひプレイヤー自身の目で見届けてほしい。

TACTICAL ADVICE

マップをよく見て、効率的な進路を取ろう

まず、左に配置したユニットを、❸のクローンアラギのほうへ向かわせる。このマップの進路障害となっている壁は、攻撃の射程をさえぎらないため、遠距離攻撃のできるユニットを効果的に使うことができる。通路は狭く、ユニットが詰まることが多いので、縦振りタイプと横振りタイプのユニットをバランスよく配置していくのがポイントだ。

ペインキラーを召喚すれば、よりCTを短縮することができる。敵の数は少ないので、発動範囲の狭いコラボレーション攻撃でも十分にその威力を発揮することができるはずだ。Sランクペインキラーとのコラボレーション攻撃を発動するときは、必ずユニットの好調期に合わせて発動しよう。その場合、まめにアクセサリをつけ替えるようにするとむだがない。

ターゲットはアベルのみだが、❷、❸のクローンアラギはそれぞれ「錬金術の生薬」と、「デカンタペイン」を持っている。最後の決戦へ向けて、強力なアイテムはぜひ入手しておきたいところ。それに加えてEXPも得ることができるので、ダメ押しのレベルアップを狙う人も、ぜひ殲滅を目指してほしい。❷のクローンアラギは「行動+」と「攻撃SP」のスキルを装備しているため、行動ポイントを攻撃のみに費やしてきた場合、最大3回の攻撃を繰り出してくることになる。攻撃ライン上にいるユニットのHPには、常に気を配っておくこと。



地面に描かれる模様は、そのまま進路の障害となってしまう。進路をよく読み、無駄のない場所へ配置するのがポイント。



敵の配置が離れているこの戦闘では、全体攻撃や広範囲に発動するスキルは大きな効果を発揮する。



通路の切れ目は1ユニットずつしか通れないので、敵と近接できるユニットは限られてくる。武器射程の違いを利用しよう。

✝ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

❶ アベル

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
43	369	101	136	47	4↑2↓4

装備武器	哀悼の大剣	入手EXP	―	入手MONEY	―
アクセサリ	憂いのベルト	入手アイテム	―		
装備リング	―	スキル	サクリファイス	背後攻撃	
	―		鉄壁	HPダメージ	
	―		―		

❷ クローンアラギ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
42	363	114	126	38	4↑2↓4

装備武器	邪気の爪	入手EXP	2500	入手MONEY	7500
アクセサリ	邪香の札	入手アイテム	錬金術の生薬		
装備リング	―	スキル	瞬間移動	行動+	
	―		攻撃SP	リアクイレイス	
	―		―		

❸ クローンアラギ

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
42	306	207	73	111	4↑3↓3

装備武器	隠者のステッキ	入手EXP	2500	入手MONEY	7500
アクセサリ	邪香の札	入手アイテム	デカンタペイン		
装備リング	―	スキル	瞬間移動	攻撃SP	
	―		スキルマスター	ギャザペイン	
	―		ドゥームダーク		

✝ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

霊水の妙薬×6、錬金術の生薬×4、フラガンペイン×3、生命の秘薬×1

最終章 2

砕かれた希望

sacrifice of vengeance

勝利条件			
敵の猛攻を凌げ TG：—			
敗北条件			
味方の全滅 MU：—			
出撃人数	8人	ターン制限	10
開始時間	0時	先攻	自

カインたちに敗れ、力を失うアベル。しかし、レアが自らを犠牲にしてアベルの傷を癒してしまった。レアの命で回復したアベルはカインたちのペインリングを奪い、ついに「核神樹胎装置」を稼動させる。手遅れになる前にマティアの元へ向かわねばならない。だが、あせるカインの行く手を、パスカの群れがふさぐ。



TACTICAL ADVICE

包囲する敵ユニットの進撃を防ぐには

初期配置位置を包囲する❶〜❼の核神は、それぞれ前に配置されている❽〜⓮のパスカ最終形態に「ライフブレス」をかけ、復活させてしまうやっかいな相手だ。しかし、パスカ最終形態の初期配置位置であるそれぞれの核神の前に自軍ユニットを立たせると、復活を阻止することができる。このとき、各ユニットの武器タイプとパスカ最終形態の武器タイプをよく確認し、もっとも有利に戦える組み合わせを導きだすこと。



パスカ最終形態は、倒しても倒しても核神の「ライフブレス」によって復活してしまう。標的を絞るのがポイントだ。

各パスカ最終形態はそれぞれスキルによってダメージを与えてくることが多いため、MAGの低いユニットのHPにはつねに気を配らなければならない。回復用アイテムを活用し、待機型をこまめに切り替えることが必要だ。



初期配置の段階で敵ユニットの射程を見極めれば、敵の行動をある程度コントロールできることに気がつくはず。

ENEMY DATA 敵ユニット詳細データ

❶「大食」の核神

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
50	624	99	59	50	0↑0↓0

装備武器	—	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	拷責の神音		
装備リング	— / — / —	スキル	攻撃SP / ライフブレス / —	スピリバリア / —	

❷「怠惰」の核神

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
50	624	99	59	50	0↑0↓0

装備武器	—	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	— / — / —	スキル	攻撃SP / ライフブレス / —	スピリバリア / —	

❸「憤怒」の核神

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
50	624	99	59	50	0↑0↓0

装備武器	—	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	— / — / —	スキル	攻撃SP / ライフブレス / —	スピリバリア / —	

❹「色情」の核神

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
50	624	99	59	50	0↑0↓0

装備武器	—	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	— / — / —	スキル	攻撃SP / ライフブレス / —	スピリバリア / —	

❺「高慢」の核神

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
50	624	99	59	50	0↑0↓0

装備武器	—	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	— / — / —	スキル	攻撃SP / ライフブレス / —	スピリバリア / —	

❻「強欲」の核神

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
50	624	99	59	50	0↑0↓0

装備武器	—	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	—		
装備リング	— / — / —	スキル	攻撃SP / ライフブレス / —	スピリバリア / —	

❼「嫉妬」の核神

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
50	624	99	59	50	0↑0↓0

装備武器	—	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	—	入手アイテム	覇道を叫ぶ雷光		
装備リング	— / — / —	スキル	攻撃SP / ライフブレス / —	スピリバリア / —	

❽パスカ最終形態

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
37	345	87	120	33	3↑3↓4

装備武器	ヘリオンアクス	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	秘儀のベルト	入手アイテム	—		
装備リング	— / — / —	スキル	瞬間移動 / — / —	カースダーク / —	

❾パスカ最終形態

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
37	267	156	90	52	4↑3↓4

装備武器	シルバーソード	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	秘儀のベルト	入手アイテム	—		
装備リング	— / — / —	スキル	瞬間移動 / — / —	エモフレア / —	

❿パスカ最終形態

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
37	267	156	90	52	4↑3↓4

装備武器	シルバーソード	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	秘儀のベルト	入手アイテム	—		
装備リング	— / — / —	スキル	瞬間移動 / — / —	エモフレア / —	

⓫パスカ最終形態

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
37	267	117	97	60	3↑3↓3

装備武器	ナインテイルズ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	秘儀のベルト	入手アイテム	—		
装備リング	— / — / —	スキル	瞬間移動 / — / —	ソリッドブリザ / —	

⓬パスカ最終形態

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
37	303	117	101	40	4↑3↓4

装備武器	ライオンハート	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	秘儀のベルト	入手アイテム	—		
装備リング	— / — / —	スキル	瞬間移動 / — / —	ソリッドブリザ / —	

⓭パスカ最終形態

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
37	312	99	104	50	4↑2↓3

装備武器	クレストグレイブ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	秘儀のベルト	入手アイテム	—		
装備リング	— / — / —	スキル	瞬間移動 / — / —	テクサンダ / —	

⓮パスカ最終形態

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
37	312	99	104	50	4↑2↓3

装備武器	クレストグレイブ	入手EXP	—	入手MONEY	—
アクセサリ	秘儀のベルト	入手アイテム	—		
装備リング	— / — / —	スキル	瞬間移動 / — / —	テクサンダ / —	

ENEMY'S ITEM 敵ユニット使用アイテムデータ

なし

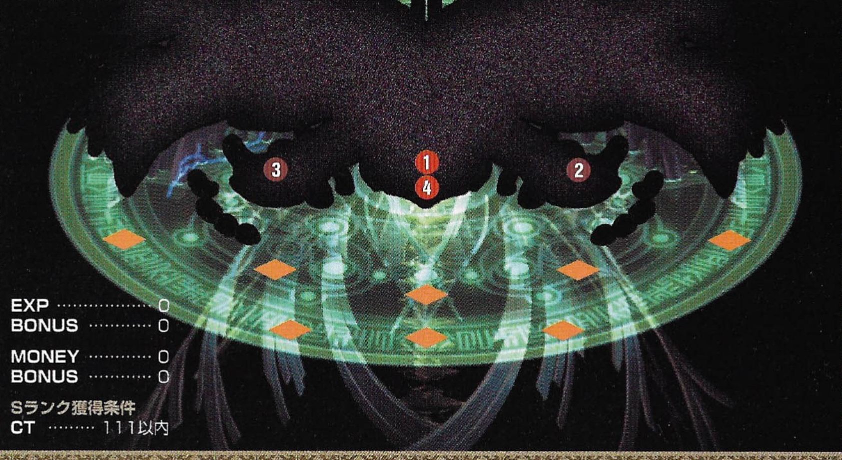
最終章 3

全ての痛みを越えろ

black matrix

勝利条件			
コアを破壊せよ TG：ファントムコア、アベル			
敗北条件			
味方の全滅 MU：ー			
出撃人数	8人	ターン制限	ー
開始時間	0時	先攻	自

カインが立ち向かうべき相手は、もはやこれまでの姿をとどめてはいない。限りなき力を求めるがままに、倒立樹の完成を成し遂げたそれは「ファントムコア」という存在としてカインの前へと舞い降りた。カインはこの戦いを経て、すべての痛みを越えることができるのだろうか。最後の決戦がいま、幕を開ける。



TACTICAL ADVICE

最終決戦の相手は、まさに最強だ

この戦闘のターゲットとなる「ファントムコア」は、全時間が好調期という恐るべきユニット。そのうえ待機型は回避のため、通常攻撃はまったく当てられないということになる。しかも、「パフェクバリア」のスキルによって無敵バリアを発動するという、手の出しようがないとすら思える最強の敵だ。ではどうやって倒すのかというと、じつはある方法でダメージが与えられるのだ。次ページから紹介する手順を参考にしてほしい。



ついに舞台は最終決戦へ。これまでの長い旅が、この戦いをもって幕を閉じようとしている。カインの運命は……？

TACTICAL ADVICE

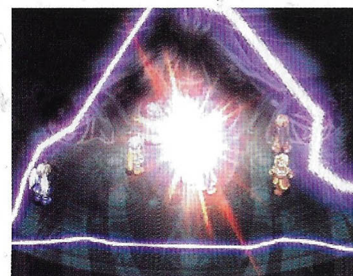
無敵のコアを破壊する、その方法とは

まず、前回の戦闘終了後に入手したペインリングを、カインに装備させる。このペインリングは通常のペインリングとは異なり、戦闘中の使用回数制限がない。それと同時に、組み合わせて使用する依存型ペインリングの使用回数制限も同じように解除することができるのだ。そのうえ、このペインリングはすべての依存型ペインリングと組み合わせが可能。ここでは、この特徴を利用して戦闘を展開していくこととなる。

そして別のユニットには、「リズムブレイク」を発動するための「乱舞する踊り子」を装備させておく。このユニットはなるべく❶のファントムコアに近いところへ初期配置することがポイント。

まず、最初の自軍ターンでカインにペインキラーを召喚させる。そのあとで、別のユニットが❶のファントムコアへリングコマンド「リズムブレイク」を発動し、好調期を無効化する。これで攻撃が回避されることはなくなるので、一気に攻めこもう。また、カインの強力なコラボレーション攻撃や、これまで発動できなかったリングコマンドを積極的に活用するのもおすすめだ。

ファントムコアの「パフェクバリア」は「レンガ」などのアイテムを使って破るのがいいだろう。無敵バリアが残った状態で敵軍ターンになると、ファントムコアは「ゴッドスペイル」を発動してくるので、自軍ターンで必ず破っておくこと。



「ゴッドスペイル」の威力は凄まじい。全ユニットに対し大ダメージを与える恐ろしい技だ。まずは発動させないことが第一。



カインが手にしたペインリングは、ペインキラー滞在CTが残っている場合でも新たにペインキラーの召喚が可能だ。



「レンガ」や「フラガンペイン」などを使用するときは、「ツールマスター」のスキルを装備したユニットが便利だ。

✛ENEMY DATA　敵ユニット詳細データ

❶ファントムコア

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
50	570	156	10	120	0↑0↓0

装備武器	ー	入手EXP	ー	入手MONEY	ー
アクセサリ	ー	入手アイテム	ー		
装備リング	ー	スキル	ブラッドメモリ	コマンドバンク	
	ー		ー	ー	
	ー		ー		

❷アラギの刻印

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
50	570	156	50	80	0↑0↓0

装備武器	ー	入手EXP	ー	入手MONEY	ー
アクセサリ	ー	入手アイテム	ー		
装備リング	ー	スキル	攻撃SP	スキルマスター	
	ー		パフェクバリア	PPスティル	
	ー		ドゥームダーク		

❸アベルの刻印

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
50	570	156	50	80	0↑0↓0

装備武器	ー	入手EXP	ー	入手MONEY	ー
アクセサリ	ー	入手アイテム	ー		
装備リング	ー	スキル	攻撃SP	スキルマスター	
	ー		パフェクバリア	PPスティル	
	ー		クラストライト		

❹アベル

LV	HP	PP	ATK	MAG	MOV
42	360	99	121	48	3↑2↓4

装備武器	哀悼の大剣	入手EXP	ー	入手MONEY	ー
アクセサリ	ー	入手アイテム	ー		
装備リング	ー	スキル	ー	ー	
	ー		ー	ー	
	ー		ー		

✛ENEMY'S ITEM　敵ユニット使用アイテムデータ

なし

TACTICAL ADVICE

エンディングの分岐と2周目のプレイについて

最終決戦を終えたプレイヤーにはエンディングが待っており、すべてを見届けたプレイヤーには、ある特別なアイテムが与えられるようになっている。最終章のフローチャート➡P.149に記したとおり、このゲームのエンディング分岐には「秩序の烙印」というペインリングの有無が大きく影響する。そしてもうひとつ、最終決戦で登場する瀕死のアベル登場後に撤退するかしないかでさらに細かく分岐が発生するので、通常エンディングは合わせて4つ存在するということになる。

これらの通常エンディングはそれぞれまったく違った内容となっており、明かされる謎の片鱗も異なっている。また、クリア時にプレイヤーにプレゼントされるアイテムも、各エンディングによって別のものが用意されている。

ところが、その4つのエンディングのうち、「秩序の烙印」を持たずに1周目をクリアしたふたつの場合のみ、2周目のプレイで3つの条件を満たすことにより、1周目のどのエンディングとも異なる、特別な「スペシャルエンディング」を見ることができるのだ。

その条件のうちひとつは、まず2周目プレイにおいても「秩序の烙印」を入手しないこと。「秩序の烙印」取得イベント自体を発生させないか、最後の取得イベントとなるボーナスシナリオ11「介在する影」発生時に、会話選択で必ず「休もう」を選択する必要がある。

もうひとつの条件は、2周目プレイ時、下にまとめた箇所の会話選択で、正しいほう（○印）の答えを選択すること。それ以外の箇所で発生する会話選択はエンディングには影響しないので、好きなほうを選んでかまわない。

そして最後の条件は、最終決戦において、瀕死のアベル登場後は倒さずに撤退すること。この3つを守れば、スペシャルエンディング発生への条件は満たされる。

2周目プレイには、1周目でマスターしたスキルが引き継げるので、1周目よりもはるかにスムーズに進行できるはずだ。1周目に勝利条件を満たすことができなかった通常戦闘などにも、積極的に挑戦してみてほしい。



ストーリーに大きな影響を及ぼす「秩序の烙印」の存在。劇中ではいったいどのような意味をもつのだろうか……。

■ スペシャルエンディングに影響する会話選択

発生箇所	会話内容	プレイヤー選択
第5章 通常戦闘5-2終了後の イベントパート	ステイエン：裏であんなひどいことをしている教団を、このまま野放しになんかできないわ	ボクは…… マティアを助けたい ○ みんなを助けたい
第5章 通常戦闘5-3終了後の イベントパート	アベル：お前は臆病ものだ！ 一人では何も出来ない！	…… ○ そうかもしれない 違うよ
第5章 通常戦闘5-3終了後の イベントパート	エクサル：こんな事になって、それでもお前はアイツを信じられるのか！?	…… わからない ○ 信じている
第6章 冒頭のイベントパート	アベル：それでも人は生きるに値する命だと言い切れるか？	ボクは…… そうかもしれない…… ○ そうだとは思わない
第7章 通常戦闘7-2終了後の イベントパート	ウンダ：お主は、アラギを殺しておくべきだったと思うのかね？	ボクは…… 殺すべきだったと思う ○ わからない
第8章 自由行動8-3終了後の イベントパート	ベイル：その私を、許すというのか？	…… ○ 許すよ 許したわけじゃない

データ
DATA
IV



武器 Weapon

■グローブ／クロー　対象自軍キャラクター：エクサル

名称	効果				販売価格	入手方法&備考
	ATK	MAG	AGL	射程		
革のグローブ	7	―	―	1	450	SHOP (3-1、3-2、3-3、3-4、4-1)
チェインナックル	9	―	―	1	700	SHOP (3-1、3-2、3-3、3-4、4-1、4-2)
鉄鎖のグローブ	12	―	―	1	1000	SHOP (3-1、3-2、3-3、3-4、4-1、4-2、4-3、4-4)
バトルグローブ	15	―	―	1	1600	SHOP (3-4、4-1、4-2、4-3、4-4、4-5、5-1)
マギバンデージ	13	―	3	1	2400	SHOP (4-2、4-3、4-4、4-5、5-1、5-2)
メタルナックル	17	―	―	1	2200	SHOP (4-3、4-4、4-5、5-1、5-2、5-3、6-1)
オーガグローブ	21	―	−8	1	3300	SHOP (4-5、5-1、5-2、5-3、6-1、6-2)
バリーナックル	20	―	―	1	3500	SHOP (5-2、5-3、6-1、6-2、7-1、7-2)
ラッキーグローブ	22	―	―	1	4600	SHOP (5-3、6-1、6-2、7-1、7-2、7-3、7-4、8-1)
レッドナックル	24	―	―	1	6000	SHOP (6-2、7-1、7-2、7-3、7-4、8-1、8-2、8-3)
ストームグローブ	27	―	―	1	7500	SHOP (7-1、7-2、7-3、7-4、8-1、8-2、8-3、8-4、9-1、9-2)
チタンナックル	30	―	―	1	8800	SHOP (7-3、7-4、8-1、8-2、8-3、8-4、9-1、9-2)
スターグローブ	33	―	―	1	10000	SHOP (8-2、8-3、8-4、9-1、9-2)
ライオンハート	36	―	―	1	12500	SHOP (8-4、9-1、9-2)
クレストグローブ	32	―	15	1	―	―
卑劣の爪	6	―	―	1	―	―
悪辣の爪	16	―	−3	1	―	―
堕落の爪	21	―	−5	1	6500	SHOP (?)、通常戦闘4-4 (クレイス)
狡猾の爪	29	―	−8	1	14000	SHOP (?)
嗜虐の爪	32	―	−10	1	25000	SHOP (?)
邪気の爪	37	―	−15	1	24000	SHOP (?)

■ナイフ　対象自軍キャラクター：リプサリス

名称	効果				販売価格	入手方法&備考
	ATK	MAG	AGL	射程		
ナイフ	3	―	―	1	―	―
ハントナイフ	8	―	3	1	―	―
バトルナイフ	10	―	5	1	―	―
バンデットナイフ	14	―	7	1	―	―
ミセリコルデ	24	―	12	1	―	―
マギナイフ	29	―	17	1	―	―
キドニーダガー	31	―	13	1	―	―
メイルブレイカー	35	―	15	1	―	―
マンゴーシュ	39	―	20	1	9000	SHOP (9-1、9-2)
ハイドダガー	36	―	25	1	12000	SHOP (9-1、9-2)
白ユリのナイフ	19	―	10	1	―	―
黒ユリのナイフ	40	―	15	1	―	リプサリス加入時装備
ファニーナイフ	45	―	20	1	36000	SHOP (?)、自由行動8-1 (構成員・若者)



■ライトソード　対象自軍キャラクター：カイン、クレイス

名称	効果				販売価格	入手方法&備考
	ATK	MAG	AGL	射程		
ショートソード	2	―	―	1	200	SHOP (2-1、2-2、2-3)
グラディウス	4	―	―	1	400	SHOP (2-1、2-2、2-3、3-1、3-2)
ロングソード	6	―	―	1	900	SHOP (2-2、2-3、3-1、3-2、3-3、3-4、4-1)
ファルシオン	9	―	―	1	1250	SHOP (2-3、3-1、3-2、3-3、3-4、4-1、4-2)
ビローソード	13	―	―	1	1700	SHOP (3-1、3-2、3-3、3-4、4-1、4-2、4-3、4-4)
ブロードソード	15	―	―	1	2000	SHOP (3-3、3-4、4-1、4-2、4-3、4-4、4-5)
マギファルシオン	12	5	―	1	3000	SHOP (4-2、4-3、4-4、4-5、5-1、5-2、5-3)
サーベル	19	―	―	1	2750	SHOP (4-3、4-4、4-5、5-1、5-2、5-3、6-1)
イルメタルソード	21	−3	―	1	3500	SHOP (4-5、5-1、5-2、5-3、6-1、6-2)
ドレスソード	22	―	―	1	3800	SHOP (5-1、5-2、5-3、6-1、6-2、7-1、7-2)
シンクレア	24	―	―	1	5000	SHOP (6-1、6-2、7-1、7-2、7-3、7-4、8-1)
オブシダンソード	22	8	―	1	7800	SHOP (6-2、7-1、7-2、7-3、7-4、8-1、8-2、8-3)
クロスサーベル	28	―	―	1	6600	SHOP (7-1、7-2、7-3、7-4、8-1、8-2、8-3、8-4、9-1)
ブルーブレード	30	―	―	1	8800	SHOP (7-3、7-4、8-1、8-2、8-3、8-4、9-1、9-2)
ブレイブサーベル	33	―	―	1	11000	SHOP (8-2、8-3、8-4、9-1、9-2)
シルバーソード	37	―	―	1	15000	SHOP (8-4、9-1、9-2)
クレストソード	35	10	―	1	22500	SHOP (9-2)
ブレード	12	―	―	1	―	―
ハイブレード	22	3	―	1	10000	SHOP (?)
マギブレード	24	8	―	1	16000	SHOP (?)
マスターブレード	39	11	―	1	28000	SHOP (?)、クレイス加入時装備
アストラルソード	43	15	―	1	42000	SHOP (?)

■ヘビーソード　対象自軍キャラクター：なし

名称	効果				販売価格	入手方法&備考
	ATK	MAG	AGL	射程		
銅の大剣	18	―	−4	1	―	敵キャラクター専用
鉄の大剣	22	―	−7	1	―	敵キャラクター専用
錬鉄の大剣	29	―	−10	1	―	敵キャラクター専用
憂いの大剣	12	―	―	1	―	敵キャラクター専用
嘆きの大剣	19	―	−3	1	―	敵キャラクター専用
悲壮の大剣	32	―	−6	1	―	敵キャラクター専用
哀悼の大剣	45	―	−17	1	―	敵キャラクター専用
奮迅の大剣	22	―	−5	1	―	敵キャラクター専用
激震の大剣	25	―	−10	1	―	敵キャラクター専用
赫怒の大剣	35	―	−15	1	―	敵キャラクター専用

■ツインソード　対象自軍キャラクター：ベイル

名称	効果				販売価格	入手方法&備考
	ATK	MAG	AGL	射程		
風虎双剣	27	―	−3	1	―	―
火狼双剣	31	―	−5	1	―	―
雷獅子双剣	34	―	−7	1	18000	SHOP (8-4、9-1、9-2)
天竜双剣	38	―	−13	1	22500	SHOP (8-4、9-1、9-2)
星鳳双剣	43	―	−20	1	28000	SHOP (9-2)
聖翼双剣	24	―	−4	1	―	―
聖狼双剣	30	―	−8	1	―	―
TSダミアン	50	―	−25	1	50000	SHOP (?)





■アクス　対象自軍キャラクター：ザイオン

名称	効果				販売価格	入手方法＆備考
	ATK	MAG	AGL	射程		
ハンドアクス	9	—		1	—	—
フランシスカ	10	—	—	1	1100	SHOP（3-1）
バトルアクス	12	—	−3	1	—	—
ザグナアクス	13	—	−2	1	1200	SHOP（3-2、3-3、3-4）
マギアクス	15	—	—	1	1800	SHOP（3-1、3-2、3-3、3-4、4-1、4-2）
ハイバトルアクス	18	—	−3	1	2400	SHOP（3-1、3-2、3-3、3-4、4-1、4-2、4-3、4-4）
タバルアクス	21	—	−5	1	3200	SHOP（3-3、3-4、4-1、4-2、4-3、4-4、4-5、5-1）
サウザンアクス	20	—	—	1	3500	SHOP（4-1、4-2、4-3、4-4、4-5、5-1、5-2）
ブージアクス	25	—	−6	1	4000	SHOP（4-3、4-4、4-5、5-1、5-2、5-3、6-1）
ブローバアクス	30	—	−10	1	4500	SHOP（4-5、5-1、5-2、5-3、6-1、6-2）
レッドブージ	27	—	−7	1	5600	SHOP（5-2、5-3、6-1、6-2、7-1、7-2）
ヘビーアクス	35	—	−14	1	7000	SHOP（5-3、6-1、6-2、7-1、7-2、7-3、7-4、8-1）
ミリオンアクス	33	—	−8	1	9500	SHOP（6-2、7-1、7-2、7-3、7-4、8-1、8-2、8-3）
シルバーアクス	36	—	−10	1	14000	SHOP（7-1、7-2、7-3、7-4、8-1、8-2、8-3、8-4、9-1）
ビリオンアクス	39	—	−12	1	18000	SHOP（7-3、7-4、8-1、8-2、8-3、8-4、9-1、9-2）
コロナアクス	42	—	−15	1	24000	SHOP（8-2、8-3、8-4、9-1、9-2）
ヘリオンアクス	45	—	−10	1	27000	SHOP（8-4、9-1、9-2）
ミトラアクス	52	—	−20	1	29000	SHOP（9-2）
木こりの斧	35	—	5	1	20000	SHOP（？）
トリリオンアクス	60	—	−25	1	54000	SHOP（？）

■レイピア　対象自軍キャラクター：ステイエン

名称	効果				販売価格	入手方法＆備考
	ATK	MAG	AGL	射程		
レイピア	2	—	—	1	—	—
フルーレ	5	—	—	1	—	—
エストック	8	—	—	1	—	—
ハイフルーレ	11	—	2	1	1500	SHOP（4-4、4-5）
フランベルク	13	—	4	1	1800	SHOP（4-4、4-5、5-1、5-2）
マギレイピア	17	—	5	1	2400	SHOP（4-4、4-5、5-1、5-2、5-3、6-1）
ニードルレイピア	14	—	10	1	3200	SHOP（4-5、5-1、5-2、5-3、6-1、6-2）
ロウレイピア	18	—	7	1	—	通常戦闘4-3（見習い天使兵）
レディ・ビー	20	—	8	1	4500	SHOP（5-1、5-2、5-3、6-1、6-2、7-1、7-2）
エヴァンジェル	22	—	10	1	8600	SHOP（？）
トライエストック	23	—	6	1	5800	SHOP（5-3、6-1、6-2、7-1、7-2、7-3、7-4、8-1）
プリンセス・ビー	20	—	15	1	6400	SHOP（6-2、7-1、7-2、7-3、7-4、8-1、8-2、8-3）
スパークレイピア	26	—	7	1	7800	SHOP（7-1、7-2、7-3、7-4、8-1、8-2、8-3、8-4、9-1）
コリシュマルド	29	—	8	1	9500	SHOP（7-3、7-4、8-1、8-2、8-3、8-4、9-1、9-2）
錬金のレイピア	32	—	11	1	11600	SHOP（8-2、8-3、8-4、9-1、9-2）
クイーン・ビー	36	—	15	1	13500	SHOP（8-4、9-1、9-2）
クレストレイピア	42	—	5	1	16000	SHOP（9-2）
リボンレイピア	38	—	25	1	32000	SHOP（？）、通常戦闘8-3（クレイス）
ワルキューレ	40	—	10	1	35000	SHOP（？）
愛するジーナ	24	—	12	1	—	—
愛するローズ	46	—	20	1	48000	SHOP（？）





■スピア　対象自軍キャラクター：ヴァルトス

名称	効果				販売価格	入手方法＆備考
	ATK	MAG	AGL	射程		
スピア	12	—	—	2	—	—
グレイブ	17	—	−2	2	—	—
ウィングスピア	25	—	−6	2	—	—
トライデント	31	—	−9	2	—	—
ハルバード	41	—	−11	2	13800	SHOP（8-2、8-3、8-4、9-1、9-2）
マギトライデント	43	—	−13	2	19000	SHOP（8-2、8-3、8-4、9-1、9-2）
ジャベリン	45	—	−15	2	24000	SHOP（8-4、9-1、9-2）
クレストグレイブ	49	—	−20	2	28000	SHOP（9-2）
コルセスカ	28	—	−10	2	—	—
断罪の槍	52	—	−15	2	42000	SHOP（？）、通常戦闘8-3（ルビエル）

■ボウ　対象自軍キャラクター：シリア

名称	効果				販売価格	入手方法＆備考
	ATK	MAG	AGL	射程		
アリエスボウ	5	—	—	3	—	—
タウロスボウ	7	—	—	4	2200	SHOP（4-1、4-2）
ジェミニボウ	9	—	—	5	2800	SHOP（4-1、4-2、5-1）
星見の弓	16	—	—	3	2850	SHOP（4-1、4-2、5-1、5-2）
キャンサーボウ	13	—	—	4	4000	SHOP（5-1、5-2、5-3、6-1）
星追い人の弓	11	—	5	5	5200	SHOP（5-1、5-2、5-3、6-1、6-2）
レーヴェボウ	17	—	—	4	4800	SHOP（5-2、5-3、6-1、6-2、7-1、7-2）
パルテノスボウ	15	—	—	5	6000	SHOP（5-3、6-1、6-2、7-1、7-2、7-3、7-4、8-1）
バランサボウ	20	—	—	5	7600	SHOP（6-2、7-1、7-2、7-3、7-4、8-1、8-2、8-3）
スコルピオスボウ	24	—	—	4	8600	SHOP（7-1、7-2、7-3、7-4、8-1、8-2、8-3、8-4、9-1）
トラゴスボウ	23	—	—	5	10000	SHOP（7-3、7-4、8-1、8-2、8-3、8-4、9-1、9-2）
アクエリアボウ	26	—	—	5	14000	SHOP（8-2、8-3、8-4、9-1、9-2）
サジタリウスボウ	29	—	—	5	19500	SHOP（8-4、9-1、9-2）
ゾディアックボウ	38	—	10	4	21000	SHOP（9-2）
幽星の弓	32	—	18	5	46000	SHOP（？）、自由行動8-3（ウェイター）
願い星の弓	42	—	−5	4	52000	SHOP（？）

■ガン　対象自軍キャラクター：キロタ

名称	効果				販売価格	入手方法＆備考
	ATK	MAG	AGL	射程		
ピストル	13	—	—	4	—	—
マッチロック	17	—	—	4	6000	SHOP（5-3、6-1、6-2、7-1、7-2）
ニードルブリット	20	—	—	4	7500	SHOP（5-3、6-1、6-2、7-1、7-2、7-3、7-4、8-1）
サーペンタイン	23	—	—	4	9800	SHOP（6-2、7-1、7-2、7-3、7-4、8-1、8-2、8-3）
トラドール	28	—	—	4	11600	SHOP（7-1、7-2、7-3、7-4、8-1、8-2、8-3、8-4、9-1）
クロームブリット	30	—	—	4	14400	SHOP（7-3、7-4、8-1、8-2、8-3、8-4、9-1、9-2）
フリントロック	32	—	—	4	17000	SHOP（8-2、8-3、8-4、9-1、9-2）
ペトロネイル	34	—	—	4	20000	SHOP（8-4、9-1、9-2）
ハイトラドール	36	—	—	4	24000	SHOP（9-2）
ポップガン	38	—	—	4	35000	SHOP（？）、自由行動9-2（兵士）
ギアインテレクト	42	—	—	4	48000	SHOP（？）





■ウィップ　対象自軍キャラクター：ルカ、リリス(9章以降)

名称	効果				販売価格	入手方法&備考
	ATK	MAG	AGL	射程		
ウィップ	5	—	—	2	—	—
ローズウィップ	8	2	—	2	1000	SHOP (3-1、3-2、3-3、3-4)
キャットウィップ	10	3	—	2	1600	SHOP (3-1、3-2、3-3、3-4、4-1、4-2)
チェインウィップ	13	5	—	2	2300	SHOP (3-1、3-2、3-3、3-4、4-1、4-2、4-3、4-4)
ソーンウィップ	17	6	—	2	3000	SHOP (3-3、3-4、4-1、4-2、4-3、4-4、4-5)
マギチェイン	20	2	—	2	3750	SHOP (4-1、4-2、4-3、4-4、4-5、5-1、5-2)
ブラックキャット	19	9	—	2	4200	SHOP (4-3、4-4、4-5、5-1、5-2、5-3、6-1、6-2)
マギローズ	14	15	—	3	4500	SHOP (4-5、5-1、5-2、5-3、6-1、6-2、7-1)
チャームウィップ	22	10	—	2	5200	SHOP (5-1、5-2、5-3、6-1、6-2、7-1、7-2、7-3)
メイデンブラッド	26	12	—	2	6500	SHOP (5-3、6-1、6-2、7-1、7-2、7-3、7-4、8-1)
ヴァイトウィップ	30	7	—	2	8000	SHOP (7-1、7-2、7-3、7-4、8-1、8-2、8-3、8-4)
ヴィヌスウィップ	25	13	—	3	9500	SHOP (7-2、7-3、7-4、8-1、8-2、8-3、8-4、9-1、9-2)
プライドウィップ	31	15	—	2	10600	SHOP (7-4、8-1、8-2、8-3、8-4、9-1、9-2)
ナインライブス	35	16	—	2	12300	SHOP (8-2、8-3、8-4、9-1、9-2)
ファムファタル	38	18	—	2	14500	SHOP (9-1、9-2)
烈気の鞭	7	—	—	2	1500	SHOP (?)
烈火の鞭	24	12	—	3	8800	SHOP (?)

■フレイル　対象自軍キャラクター：なし

名称	効果				販売価格	入手方法&備考
	ATK	MAG	AGL	射程		
フレイル	2	—	—	1	—	敵キャラクター専用
モーニングスター	3	—	—	1	—	敵キャラクター専用
トゥテイルズ	10	—	-5	1	—	敵キャラクター専用
ラトルテイルズ	14	—	-6	1	—	敵キャラクター専用
ヘビーボール	17	—	-7	1	—	敵キャラクター専用
スリーテイルズ	21	—	-9	1	—	敵キャラクター専用
ヴァイトフレイル	24	—	-10	1	—	敵キャラクター専用
ナインテイルズ	27	—	-12	1	—	敵キャラクター専用

■スタッフ　対象自軍キャラクター：なし

名称	効果				販売価格	入手方法&備考
	ATK	MAG	AGL	射程		
木の杖	2	2	—	1	—	敵キャラクター専用
鉄の杖	5	3	—	1	—	敵キャラクター専用
赤羽の杖	10	6	—	1	—	敵キャラクター専用
神父の杖	15	15	—	1	—	敵キャラクター専用
水晶の杖	12	8	—	1	—	敵キャラクター専用
邪眼の杖	19	18	—	1	—	敵キャラクター専用
月の杖	21	22	—	1	—	敵キャラクター専用
銀の杖	24	27	—	1	—	敵キャラクター専用
護法の杖	26	32	—	1	—	敵キャラクター専用
秘儀の杖	31	50	—	1	—	敵キャラクター専用





■ステッキ　対象自軍キャラクター：ヨハネ

名称	効果				販売価格	入手方法&備考
	ATK	MAG	AGL	射程		
ステッキ	4	2	—	1	250	SHOP (2-2、2-3、3-1、3-2、3-3)
ボーンステッキ	7	4	—	1	500	SHOP (2-2、2-3、3-1、3-2、3-3、3-4、4-1)
ナイトステッキ	11	8	—	1	1100	SHOP (2-3、3-1、3-2、3-3、3-4、4-1、4-2)
マスターステッキ	15	11	—	1	1500	SHOP (3-1、3-2、3-3、3-4、4-1、4-2、4-3、4-4、4-5)
メイヤーステッキ	19	13	—	1	1800	SHOP (3-4、4-1、4-2、4-3、4-4、4-5、5-3、6-1)
博士のステッキ	14	20	—	1	3200	SHOP (4-2、4-3、4-4、4-5、5-3、6-1、6-2、7-1)
バロンステッキ	26	15	—	1	5500	SHOP (4-3、4-4、4-5、5-3、6-1、6-2、7-1、7-2、7-3)
哲士のステッキ	32	5	—	1	7500	SHOP (5-3、6-1、6-2、7-1、7-2、7-3、7-4)
カウントステッキ	30	17	—	1	6800	SHOP (6-2、7-1、7-2、7-3、7-4)
デュークステッキ	34	20	—	1	8700	SHOP (7-2、7-3、7-4)
賢人のステッキ	38	22	—	1	12500	SHOP (7-4)
隠者のステッキ	25	30	—	1	22000	SHOP (?)
偉才のステッキ	45	35	—	1	49000	SHOP (?)

■バトン　対象自軍キャラクター：リリス

名称	効果				販売価格	入手方法&備考
	ATK	MAG	AGL	射程		
デイジーバトン	12	8	—	1	2100	SHOP (5-1、5-2、5-3、6-1)
カクタスバトン	16	3	—	1	2800	SHOP (5-1、5-2、5-3、6-1、6-2)
リリーバトン	14	11	—	1	3900	SHOP (5-1、5-2、5-3、6-1、6-2、7-1、7-2、7-3)
ピアニーバトン	17	14	—	1	4500	SHOP (6-1、6-2、7-1、7-2、7-3、7-4、8-1)
カトレアバトン	20	17	—	1	5000	SHOP (6-2、7-1、7-2、7-3、7-4、8-1、8-2、8-3)
ラベンダーバトン	23	20	—	1	5800	SHOP (7-1、7-2、7-3、7-4、8-1、8-2、8-3、8-4、9-1)
ライラックバトン	26	24	—	1	6800	SHOP (7-4、8-1、8-2、8-3、8-4、9-1)
ベルベーヌバトン	30	27	—	1	8000	SHOP (8-2、8-3、8-4、9-1)
クリスタルバトン	33	30	—	1	9500	SHOP (8-4、9-1)
アムールバトン	28	30	—	1	19000	SHOP (?)
プリズムバトン	38	38	—	1	38000	SHOP (?)

アクセサリ Accessory

名称	販売価格	パラメータ補正効果値					追加バイオリズム好調期	無効化ステータス異常
		HP	PP	ATK	MAG	AGL		
ルビー	1000	—	—	—	—	—	0時	—
アゲート	1000	—	—	—	—	—	1時	—
アメジスト	1000	—	—	—	—	—	2時	—
ジャスパー	1000	—	—	—	—	—	3時	—
サファイア	1000	—	—	—	—	—	4時	—
ジェード	1000	—	—	—	—	—	5時	—
エメラルド	1000	—	—	—	—	—	6時	—
オニキス	1000	—	—	—	—	—	7時	—
カーネリアン	1000	—	—	—	—	—	8時	—
ラピスラズリ	1000	—	—	—	—	—	9時	—
オパール	1000	—	—	—	—	—	10時	—
トパーズ	1000	—	—	—	—	—	11時	—
目覚めの護符	1500	—	—	—	—	—	0時	睡眠



■アクセサリ

名称	販売価格	パラメータ補正効果値					追加バイオリズム好調期	無効化ステータス異常
		HP	PP	ATK	MAG	AGL		
抗毒の護符	1500	—	—	—	—	—	11時	毒
気付けの護符	1500	—	—	—	—	—	4時	麻痺
安寧の護符	1500	—	—	—	—	—	10時	混乱
光明の護符	1500	—	—	—	—	—	6時	暗闇
反応の護符	1500	—	—	—	—	—	5時	リズムブレイク
破魔の護符	2000	—	—	—	—	—	7時	行動禁止
精神の護符	2000	—	—	—	—	—	8時	魅了
金針の護符	2000	—	—	—	—	—	2時	石化
気合いの護符	2000	—	—	—	—	—	3時	瀕死
マスク	2000	—	—	—	—	—	—	毒、睡眠
緑のアンク	—	—	—	—	—	—	0時	毒、睡眠
防寒マント	2000	—	—	—	—	—	—	麻痺、睡眠
革のコート	2000	—	—	—	—	—	—	麻痺、毒
ミントマスク	—	—	—	—	—	—	—	麻痺、毒、睡眠
レッドスカーフ	4000	—	—	—	—	—	—	混乱、麻痺
水晶のペンダント	—	—	—	—	—	—	11時	混乱、麻痺
ガスマスク	—	—	—	—	—	—	—	混乱、麻痺、毒、睡眠
蒼のアンク	—	—	—	—	—	—	10時	混乱、麻痺、睡眠
スネークベルト	4000	—	—	—	—	—	—	暗闇、混乱
精霊のバンダナ	—	—	—	—	—	—	6時	暗闇、混乱
錬金術師のマント	5000	—	—	—	—	—	—	瀕死、石化、暗闇
紅のアンク	—	—	—	—	—	—	5時	石化、暗闇
金糸のマント	—	—	—	—	—	—	2時	石化、暗闇、混乱
紋章の手袋	7500	—	—	—	—	—	—	PP凍結、リング封印
信念のアンク	7500	—	—	—	—	—	—	リズムブレイク、魅了、行動禁止
ハートのブローチ	—	—	—	—	—	—	1時	魅了、行動禁止
銀のアンク	10000	—	—	—	—	—	—	瀕死、石化、暗闇、混乱
金のアンク	10000	—	—	—	—	—	—	石化、混乱、麻痺、睡眠
炎のサークレット	—	—	—	—	—	—	—	PP凍結、リング封印、リズムブレイク、MAGダウン
秘儀のベルト	—	—	—	—	—	—	—	瀕死、暗闇、混乱、麻痺、睡眠、魅了、行動禁止
賢者のマント	—	—	—	—	—	—	—	瀕死、石化、PP凍結、暗闇、混乱、リング封印、麻痺、毒、睡眠
神秘のアンク	—	—	—	—	—	—	—	すべてのステータス異常無効
風霊のピアス	45000	—	—	—	—	—	0、6時	—
水霊のピアス	45000	—	—	—	—	—	1、7時	—
火霊のピアス	45000	—	—	—	—	—	2、8時	—
土霊のピアス	45000	—	—	—	—	—	3、9時	—
雷霊のピアス	45000	—	—	—	—	—	4、10時	—
光霊のピアス	45000	—	—	—	—	—	5、11時	—
骨のピアス	—	10	5	—	—	—	10時	瀕死、毒以外のステータス異常無効
竜骨のピアス	60000	20	10	—	—	—	1、10時	瀕死以外のステータス異常無効
魔性のピアス	—	—	7	—	12	—	4時	麻痺以外のステータス異常無効
陽光の腕章	—	—	5	5	—	—	2時	リズムブレイク、ATKダウン以外のステータス異常無効
閃光の腕章	60000	—	15	15	—	—	2、5時	ATKダウン以外のステータス異常無効
虚ろのベルト	—	7	10	—	—	—	1時	ATKダウン以外のステータス異常無効
憂いのベルト	60000	15	20	—	—	—	1、6時	すべてのステータス異常無効
天聖のマント	—	15	—	—	9	—	2、5時	リング封印以外のステータス異常無効
プリティードール	—	—	10	—	10	—	6時	瀕死、暗闇、睡眠以外のステータス異常無効
クールドール	60000	—	20	—	20	—	3、6時	瀕死、暗闇以外のステータス異常無効

■アクセサリ

名称	販売価格	パラメータ補正効果値					追加バイオリズム好調期	無効化ステータス異常
		HP	PP	ATK	MAG	AGL		
深紅のベルト	—	10	—	8	—	—	9時	瀕死、毒、リズムブレイク、ATKダウン以外のステータス異常無効
真紅のベルト	60000	20	—	15	—	—	5、9時	瀕死、リズムブレイク以外のステータス異常無効
青いリボン	—	—	20	—	—	10	2、7時	瀕死以外のステータス異常無効
秘儀の腕輪	60000	—	—	15	25	—	4、11時	MAGダウン以外のステータス異常無効
審判の腕輪	60000	20	20	—	—	—	0、7時	ZOC消失以外のステータス異常無効
探求の腕輪	60000	—	25	—	20	—	3、8時	MAGダウン以外のステータス異常無効
邪香の札	—	—	—	—	—	—	1、10時	石化、暗闇、混乱、麻痺、毒、睡眠、魅了、行動禁止
AC69	65000	25	25	—	—	—	3、6、7時	すべてのステータス異常無効
エーユー証明書	—	—	—	5	—	11	10時	瀕死以外のステータス異常無効
エーユー証明書	60000	—	—	15	—	22	3、10時	瀕死以外のステータス異常無効
新しき神の福音書	—	—	—	—	—	—	—	リズムブレイク以外のステータス異常無効
セングラー	—	—	—	—	—	—	詳細不明	詳細不明

消費アイテム Item

名称	販売価格	効果
傷薬	100	対象のHPを15回復する
特効薬	200	対象のHPを30回復する
霊水の妙薬	500	対象のHPを50回復する
錬金術の生薬	10000	対象のHPを全回復する
ボトルペイン	1500	対象のPPを10回復する
ポットペイン	3000	対象のPPを30回復する
フラガンペイン	5000	対象のPPを50回復する
デカンタペイン	10000	対象のPPを全回復する
気付け薬	300	対象の睡眠を治療する
目薬	200	対象の暗闇を治療する
毒消し	250	対象の毒を治療する
抗生剤	400	対象の麻痺を治療する
クロックリペア	300	対象の破壊されたリズムを治療する
温シップ	200	対象の低下した攻撃力を治療する
頭痛薬	300	対象の低下した魔力を治療する
柔軟剤	500	対象の石化を治療する
生命の秘薬	15000	対象のHP・PPを全回復し、異常ステータスをすべて治療する
睡眠薬	300	対象を眠らせる
黒インク	200	対象に暗闇を与える
毒薬	250	対象に毒を与える
しびれ薬	400	対象を麻痺させる
疲労ウィルス	200	対象の攻撃力を低下させる
放心ウィルス	300	対象の魔力を低下させる
木片	100	対象に10のダメージを与える
石つぶて	150	対象に15のダメージを与える
レンガ	200	対象に20のダメージを与える
火薬玉	500	対象に30のダメージを与える
小型爆弾	2000	対象に40のダメージを与える
大型爆弾	4000	対象に60のダメージを与える

ペインリング PainRing

■独立型

リングタイプ	名称	スキルコマンド	消費PP	スキルコマンドの効果	リングコマンド	消費PP	リングコマンドの効果
召喚	神威の剣	PPスティル	15	与えたダメージの1/2をPPに還元する	ティアー	45	Sランクペインキラー「ティアー」を召喚する／カイン召喚可能
召喚	拷責の神音	HPスティル	25	与えたダメージの1/2をHPに還元する	バクトウス	45	Sランクペインキラー「バクトウス」を召喚する／ベイル召喚可能
召喚	覇道を叫ぶ雷光	クラストライト	70	裁きの光（大ダメージ）	カオシーカー	45	Sランクペインキラー「カオシーカー」を召喚する／？召喚可能
召喚	冥府より来る者	ドゥームダーク	60	邪悪なる世界の息吹（大ダメージ）	ドラッグル	45	Sランクペインキラー「ドラッグル」を召喚する／アラギ召喚可能
召喚	神をも滅する剣	サバイブペイン	0	ペインリングが何回でも使えるようになる	ベルカティア	50	Sランクペインキラー「ベルカティア」を召喚する／？召喚可能
召喚	滅びの冥歌	リアクイレイス	20	対象の待機型を無力化する	ラプソドス	35	Aランクペインキラー「ラプソドス」を召喚する／横振り攻撃タイプ（ナイフ、ショートソード、ツインソード、バトン）ユニット召喚可能
召喚	裁きの鉄槌	ガードイレイス	25	対象の防御補正を無力化する。また物理・魔法・無敵バリアも無効化する	テュラント	35	Aランクペインキラー「テュラント」を召喚する／縦振り攻撃タイプ（ヘビーソード、アクス、フレイル、スタッフ）ユニット召喚可能
召喚	盟約の協定	ノックバック	15	対象を攻撃方向に後退させる	ジェント	35	Aランクペインキラー「ジェント」を召喚する／突き攻撃タイプ（グローブ／クロー、レイピア、スピア、ステッキ）ユニット召喚可能
召喚	破滅の降罪	エクストレンジ	25	攻撃射程を拡大する	ラムノス	35	Aランクペインキラー「ラムノス」を召喚する／射出攻撃タイプ（ウィップ、ボウ、ガン）ユニット召喚可能
発行	再起する胎動	サクリファイス	0	死亡してもHPが最大になって復活する	リザレクション	20	1度だけ復活できるステータスが発生する
発行	再起する英雄	パフェクバリア	50	無敵バリアが発生する	リザレクション	20	1度だけ復活できるステータスが発生する
発行	凍える錬金術師	PPフリーズ	45	対象をPP凍結にする	ＰＰフリーズ	10	対象をPP凍結にする
発行	閉ざした世界	リングシール	40	対象のペインリングを封印する	リングシール	10	対象のペインリングを封印する
発行	守護の誓い	スピリバリア	40	魔法バリアが発生する	パフェクバリア	10	無敵バリアが発生する

■独立型

リングタイプ	名称	スキルコマンド	消費PP	スキルコマンドの効果	リングコマンド	消費PP	リングコマンドの効果
発行	中立たる識者	LVダメージ	30	自分のLV分をダメージとして与える	トランスニュー	10	ヒト以外の存在を認めない 天使・悪魔のみ有効なダメージを与える
発行	独善たる使者	HPダメージ	50	自分のHP差分をダメージとして与える	トランスロウ	10	天使以外の存在を認めない ヒト・悪魔のみ有効なダメージを与える
発行	奔放たる選者	HPダメージ	50	自分のHP差分をダメージとして与える	トランスカオス	10	悪魔以外の存在を認めない ヒト・天使のみ有効なダメージを与える
発行	望んだ世界	―	―	―	インフェルノ	40	古より伝わる創世の一節（小ダメージ）
発行	裁きの契約	―	―	―	ブルータルレイ	50	古より伝わる聖なる一節（中ダメージ）
発行	終わりの始まり	―	―	―	ラストワード	65	古より伝わる禁断の一節（大ダメージ）

■依存型

名称	スキルコマンド	消費PP	スキルコマンドの効果	リングコマンド	消費CT	コラボレーション可能なペインキラー	リングコマンドの効果
募る想いの告白	―	―	―	コンフェション	18	全てのペインキラー	ペインキラーとの連携攻撃（範囲・強さは組み合わせにより異なる）
ささやく精霊	ヒール	15	対象のHPを回復する	ミストヒール	8	ティアー、ベルカティア、ラプソドス、ラムノス	複数対象のHPを回復する
詠唱する精霊	ミストヒール	30	複数対象のHPを大幅に回復する	プログヒール	12	バクトウス、ベルカティア、ラムノス	複数対象のHPを大幅に回復する
巡礼する精霊	キュアトリート	20	異常系状態ステータスを全て回復する	キュアトリート	10	ティアー、ベルカティア、ラムノス	異常系状態ステータスをすべて回復する
鋭き眼光	ペトリファイ	35	対象を石化にする	ペトリファイ	8	ドラッグル、ベルカティア、ジェント	対象を石化にする
絶えない夜	ダーク	15	対象に暗闇を与える	ダーク	8	カオシーカー、ドラッグル、ベルカティア、テュラント	対象に暗闇を与える
踊る道化師	パニック	30	対象を混乱させる	パニック	8	カオシーカー、ベルカティア、ラプソドス	対象を混乱させる
過酷な抱擁	パラライズ	30	対象を麻痺させる	パラライズ	8	ティアー、ベルカティア、ラムノス	対象を麻痺させる

■依存型

名称	スキルコマンド	消費PP	スキルコマンドの効果	リングコマンド	消費CT	コラボレーション可能なペインキラー	リングコマンドの効果
微笑む暗殺者	ポイズン	20	対象に毒を与える	ポイズン	8	ティアー、ベルカティア、ラムノス	対象に毒を与える
誘う眠り姫	スリープ	30	対象を眠らせる	スリープ	8	ティアー、ベルカティア、ラプソドス	対象を眠らせる
乱舞する踊り子	リズムブレイク	20	対象のリズムを破壊する	リズムブレイク	8	ティアー、ベルカティア、ラプソドス	対象のリズムを破壊する
傷負いの剣士	ニューロダウン	15	対象の攻撃力を低下させる	ニューロダウン	8	バクトウス、ベルカティア、ジェント	対象の攻撃力を低下させる
酔った魔術師	マギダウン	25	対象の魔力を低下させる	マギダウン	8	カオシーカー、ベルカティア、ジェント	対象の魔力を低下させる
怠慢な衛兵	オーライレイス	15	対象のZOCを消去する	オーライレイス	8	バクトウス、ベルカティア、ジェント	対象のZOCを消去する
それぞれの立場	ポジチェンジ	20	対象と自分の位置を入れ替える	ポジチェンジ	10	バクトウス、ベルカティア、ラムノス	対象と自分の位置を入れ替える
病める旅人	ムーブシール	35	対象の移動行動を1フェイズだけ封じる	ムーブシール	12	バクトウス、ベルカティア、ラプソドス	対象の移動行動を1フェイズだけ封じる
没落した騎士	アタックシール	35	対象の攻撃行動を1フェイズだけ封じる	アタックシール	12	カオシーカー、ベルカティア、ジェント	対象の攻撃行動を1フェイズだけ封じる
引退した技術者	アイテムシール	30	対象の道具使用を1フェイズだけ封じる	アイテムシール	12	カオシーカー、ベルカティア、ラプソドス	対象の道具使用を1フェイズだけ封じる
猛る戦士	オーライクスト	20	対象のZOCを拡大するZOC拡張が発生する	オーライクスト	8	ドラッグル、ベルカティア、テュラント	対象のZOCを拡大するZOC拡張が発生する
秩序の烙印	ロウクレスト	50	パスカにのみ有効なダメージを与える	ロウクレスト	8	ドラッグル、ベルカティア、テュラント	パスカにのみ有効なダメージを与える
混沌の証明	カオスクレスト	50	エンブリオンにのみ有効なダメージを与える	カオスクレスト	8	ティアー、カオシーカー、ベルカティア	エンブリオンにのみ有効なダメージを与える
火精の溜め息	エモフレア	15	炎の助力を得る（小ダメージ）	コアフレア	8	ドラッグル、ベルカティア、テュラント	炎を導く（中ダメージ）
火竜の逆鱗	コアフレア	30	炎を導く（中ダメージ）	デスフレア	12	ドラッグル、ベルカティア	炎の力を解放する（大ダメージ）
戯れる氷精	ソリッドブリザ	15	氷の助力を得る（小ダメージ）	ピラーブリザ	8	カオシーカー、ベルカティア、ジェント	氷を導く（中ダメージ）

■依存型

名称	スキルコマンド	消費PP	スキルコマンドの効果	リングコマンド	消費CT	コラボレーション可能なペインキラー	リングコマンドの効果
凍てつく災禍	ピラーブリザ	30	氷を導く（中ダメージ）	バウブリザ	12	カオシーカー、ベルカティア	氷の力を解放する（大ダメージ）
雪原の雷雨	テクサンダ	15	雷の助力を得る（小ダメージ）	オルタサンダ	8	ティアー、バクトウス、ベルカティア、ジェント	雷を導く（中ダメージ）
咆哮する雷鳴	オルタサンダ	30	雷を導く（中ダメージ）	トランスサンダ	12	ティアー、バクトウス、ベルカティア	雷の力を解放する（大ダメージ）
収束する暗黒	カースダーク	25	暗黒の力を引き出す（小ダメージ）	ゴシックダーク	10	カオシーカー、ドラッグル、ベルカティア、テュラント	邪悪なる者に睨まれる（中ダメージ）
深淵の極点	ゴシックダーク	40	邪悪なる者に睨まれる（中ダメージ）	ドゥームダーク	14	ドラッグル、ベルカティア	邪悪なる世界の息吹（大ダメージ）
拡散する閃光	セルライト	30	光の力を引き出す（小ダメージ）	スラッジライト	10	ティアー、ベルカティア、ラプソドス	浄化の眼差し（中ダメージ）
絶望の光彩	スラッジライト	45	浄化の眼差し（中ダメージ）	クラストライト	14	バクトウス、ベルカティア	裁きの光（大ダメージ）
究極の愛	フィズバリア	30	物理バリアが発生する	スピリバリア	14	ティアー、ベルカティア、ラプソドス、テュラント	魔法バリアが発生する
望む永遠	リザレクション	60	1度だけ復活できるステータスが発生する	ライフブレス	20	ベルカティア	全てに共鳴する生命の息吹。死亡・撤退したユニットを復活できる

■「コンフェション」によるコラボレーション攻撃

名称	対応ペインキラー	対応キャラクター
ヘルフレイズ	ラプソドス	横振り攻撃タイプユニット
ヴェスパダイン	テュラント	縦振り攻撃タイプユニット
ユピテルペイン	ジェント	突き攻撃タイプユニット
レヴィアロウズ	ラムノス	射出攻撃タイプユニット
リベリオン	ティアー	カイン

名称	対応ペインキラー	対応キャラクター
ディレイト	バクトウス	ベイル
エクソデス	カオシーカー	？
ダンデズロウ	ドラッグル	アラギ
エヴァブレイド	ベルカティア	？

ペインリングに刻まれた文字の意味とは

召喚型ペインリングにはそれぞれ「女神（神威の剱）」「羊（破滅の降罪）」などの「宿りしもの」が表されている。じつはこれには、組み合わせ可能な依存型ペインリングを知るヒントが隠されているのだ。

例えば依存型ペインリング「傷負いの剣士」には「王に忠誠を誓う紳士」と刻まれている。これは、この文に含まれている「王（拷責の神音）」と「紳士（盟約の協定）」が組み合わせ可能ということを意味している。



スキル Skill

系統	名称	消費PP	選択範囲			効果範囲			効果
			射程	⬆	⬇	射程	⬆	⬇	
自動系	自動反撃	―	―	―	―	―	―	―	待機型に依存せず反撃を行う
自動系	自動回復	―	―	―	―	―	―	―	自軍フェイズの好調時にHPが1／20回復する
自動系	飛行移動	―	―	―	―	―	―	―	移動が飛行移動になる。歩行では通過できないマスを越えられる。移動有効高低差+2
自動系	瞬間移動	―	―	―	―	―	―	―	移動が瞬間移動になる。ZOCや障害物を無効化できる
自動系	地中移動	―	―	―	―	―	―	―	移動が地中移動になる。ZOCや障害物を無効化できる
自動系	空間移動	―	―	―	―	―	―	―	移動が空間移動になる。ZOCや障害物を無効化でき、歩行では通過できないマスを越えられる。
自動系	背後攻撃	―	―	―	―	―	―	―	好調時に背面からの攻撃力が増大（2倍）する
自動系	強奪攻撃	―	―	―	―	―	―	―	対象を武器による攻撃で倒した際に所持金（通常戦：対象LV×10、自由戦：対象LV×2）を奪う
自動系	鉄壁	―	―	―	―	―	―	―	方向によるダメージ補正を無効化する
自動系	注目の的	―	―	―	―	―	―	―	対象に影響を与えた際に自分に注目させる
自動系	移動＋	―	―	―	―	―	―	―	移動力が1つ増加する
自動系	行動＋	―	―	―	―	―	―	―	行動力が1つ増加する
自動系	経験＋	―	―	―	―	―	―	―	対象を倒した際に入手する経験値が2倍になる（戦闘結果でのBONUSに加算）
自動系	報酬＋	―	―	―	―	―	―	―	対象を倒した際に入手するお金が2倍になる（戦闘結果でのBONUSに加算）
自動系	移動SP	―	―	―	―	―	―	―	移動のフェイズ使用制限が解除される（所有行動力の中で何度も移動できる）
自動系	攻撃SP	―	―	―	―	―	―	―	攻撃のフェイズ使用制限が解除される（所有行動力の中で何度も攻撃できる）
自動系	道具SP	―	―	―	―	―	―	―	道具のフェイズ使用制限が解除される（所有行動力の中で何度も道具が使える）
自動系	ツールマスター	―	―	―	―	―	―	―	道具の射程が拡大する
自動系	スキルマスター	―	―	―	―	―	―	―	旧時系スキルの能力を最大限引き出すことができる（スキル本来の選択・効果範囲となる）
自動系	ギャザペイン	―	―	―	―	―	―	―	PPの消費量が1／2になる
自動系	サクリファイス	―	―	―	―	―	―	―	死亡してもHPが最大になって復活する
自動系	サバイブペイン	―	―	―	―	―	―	―	ペインリングが何回でも使えるようになる





■スキル

系統	名称	消費PP	選択範囲			効果範囲			効果
			射程	⬆	⬇	射程	⬆	⬇	
自動系	ブラッドメモリ	―	―	―	―	―	―	―	マスターした全自動系スキルがすべて有効になる
自動系	コマンドバンク	―	―	―	―	―	―	―	マスターした全発動系スキルがすべて有効になる
支援系	エクストレンジ	25	―	―	―	―	―	―	攻撃射程を拡大する
支援系	リアクイレイス	20	―	―	―	―	―	―	対象の待機型を無力化する
支援系	ガードイレイス	25	―	―	―	―	―	―	対象の防御補正を無力化する。また物理・魔法・無敵バリアも無効化する
支援系	ノックバック	15	―	―	―	―	―	―	対象を攻撃方向に後退させる
旧時系回復型	ヒール	15	3	2	2	―	―	―	対象のHPを回復する
旧時系回復型	ミストヒール	30	2	2	2	1	3	1	複数対象のHPを回復する
旧時系回復型	プログヒール	50	3	3	3	2	2	1	複数対象のHPを大幅に回復する
旧時系回復型	キュアトリート	20	3	2	2	1	2	2	異常系状態ステータスをすべて回復する
旧時系回復型	オーライクスト	20	3	2	2	2	2	2	対象のZOCを拡大するZOC拡張が発生する
旧時系回復型	フィズバリア	30	2	2	2	―	―	―	物理バリアが発生する
旧時系回復型	スピリバリア	40	2	2	2	―	―	―	魔法バリアが発生する
旧時系回復型	パフェクバリア	50	4	1	1	―	―	―	無敵バリアが発生する
旧時系回復型	リザレクション	60	3	2	2	―	―	―	1度だけ復活できるステータスが発生する
旧時系攻撃型	ポジチェンジ	20	6	5	5	―	―	―	対象と自分の位置を入れ替える
旧時系攻撃型	LVダメージ	30	4	2	2	2	2	1	自分のLV分をダメージとして与える
旧時系攻撃型	HPダメージ	50	3	1	1	―	―	―	自分のHP差分をダメージとして与える
旧時系攻撃型	HPスティル	25	2	1	1	―	―	―	与えたダメージの1／2をHPに還元する
旧時系攻撃型	PPスティル	15	2	1	1	―	―	―	与えたダメージの1／2をPPに還元する
旧時系攻撃型	ペトリファイ	35	2	2	2	―	―	―	対象を石化にする（スキルコマンド：バイオリズム好調期のみ成功、リングコマンド：必ず成功）
旧時系攻撃型	ダーク	15	3	2	0	1	2	2	対象に暗闇を与える（スキルコマンド：バイオリズム好調期のみ成功、リングコマンド：必ず成功）
旧時系攻撃型	パニック	30	3	1	1	1	1	0	対象を混乱させる（スキルコマンド：バイオリズム好調期のみ成功、リングコマンド：必ず成功）
旧時系攻撃型	パラライズ	30	2	3	3	1	2	1	対象を麻痺させる（スキルコマンド：バイオリズム好調期のみ成功、リングコマンド：必ず成功）





■スキル

系統	名称	消費PP	選択範囲			効果範囲			効果
			射程	⬆	⬇	射程	⬆	⬇	
旧時系攻撃型	ポイズン	20	3	3	3	1	3	2	対象に毒を与える（スキルコマンド：バイオリズム好調期のみ成功、リングコマンド：必ず成功）
旧時系攻撃型	スリープ	30	2	1	1	1	1	1	対象を眠らせる（スキルコマンド：バイオリズム好調期のみ成功、リングコマンド：必ず成功）
旧時系攻撃型	リズムブレイク	20	3	2	2	1	2	2	対象のリズムを破壊する（スキルコマンド：バイオリズム好調期のみ成功、リングコマンド：必ず成功）
旧時系攻撃型	ニューロダウン	15	3	2	2	1	2	2	対象の攻撃力を低下させる（スキルコマンド：バイオリズム好調期のみ成功、リングコマンド：必ず成功）
旧時系攻撃型	マギダウン	25	3	2	2	1	2	2	対象の魔力を低下させる（スキルコマンド：バイオリズム好調期のみ成功、リングコマンド：必ず成功）
旧時系攻撃型	オーライレイス	15	3	3	3	2	2	2	対象のZOCを消去する（スキルコマンド：バイオリズム好調期のみ成功、リングコマンド：必ず成功）
旧時系攻撃型	ムーブシール	35	3	2	2	1	0	0	対象の移動行動を1フェイズだけ封じる（スキルコマンド：バイオリズム好調期のみ成功、リングコマンド：必ず成功）
旧時系攻撃型	アタックシール	35	3	1	1	1	0	0	対象の攻撃行動を1フェイズだけ封じる（スキルコマンド：バイオリズム好調期のみ成功、リングコマンド：必ず成功）
旧時系攻撃型	アイテムシール	30	4	2	2	1	1	1	対象の道具使用を1フェイズだけ封じる（スキルコマンド：バイオリズム好調期のみ成功、リングコマンド：必ず成功）
旧時系攻撃型	エモフレア	15	2	1	1	1	1	1	炎の助力を得る （小ダメージ）
旧時系攻撃型	コアフレア	30	4	2	2	—	—	—	炎を導く （中ダメージ）
旧時系攻撃型	ソリッドブリザ	15	3	1	4	—	—	—	氷の助力を得る （小ダメージ）
旧時系攻撃型	ピラーブリザ	30	3	1	5	1	1	4	氷を導く （中ダメージ）
旧時系攻撃型	テクサンダ	15	3	4	1	—	—	—	雷の助力を得る （小ダメージ）
旧時系攻撃型	オルタサンダ	30	3	5	1	1	4	1	雷を導く （中ダメージ）
旧時系攻撃型	カースダーク	25	2	2	2	—	—	—	暗黒の力を引き出す （小ダメージ）
旧時系攻撃型	ゴシックダーク	40	3	2	3	1	2	2	邪悪なる者に睨まれる （中ダメージ）
旧時系攻撃型	セルライト	30	2	2	2	—	—	—	光の力を引き出す （小ダメージ）
旧時系攻撃型	スラッジライト	45	3	3	3	1	1	1	浄化の眼差し （中ダメージ）
旧時系攻撃型	ロウクレスト	50	2	2	3	2	2	1	パスカにのみ有効なダメージを与える
旧時系攻撃型	カオスクレスト	50	3	3	2	2	2	1	エンブリオンにのみ有効なダメージを与える
旧時系攻撃型	トランスニュー	45	4	3	3	2	1	1	ヒト以外の存在を認めない 天使・悪魔のみダメージを与える
旧時系攻撃型	トランスロウ	40	4	4	2	2	1	1	天使以外の存在を認めない ヒト・悪魔のみ有効なダメージを与える
旧時系攻撃型	トランスカオス	40	4	2	4	2	1	1	悪魔以外の存在を認めない ヒト・天使のみ有効なダメージを与える





■スキル

系統	名称	消費PP	選択範囲			効果範囲			効果
			射程	⬆	⬇	射程	⬆	⬇	
旧時系攻撃型	PPフリーズ	45	4	3	3	—	—	—	対象をPP凍結にする（スキルコマンド：バイオリズム好調期のみ成功、リングコマンド：必ず成功）
旧時系攻撃型	リングシール	40	3	2	2	—	—	—	対象のペインリングを封印する
異種系	アドファシネ	40	3	2	1	—	—	—	対象を魅了する （対象がそのフェイズのみ操作可能となる）
異種系	デスフレア	50	3	3	3	2	3	3	炎の力を解放する （大ダメージ）
異種系	バウブリザ	50	4	1	6	2	1	6	氷の力を解放する （大ダメージ）
異種系	トランスサンダ	50	4	6	1	2	6	1	雷の力を解放する （大ダメージ）
異種系	ドゥームダーク	60	3	4	4	1	7	1	邪悪なる世界の息吹 （大ダメージ）
異種系	クラストライト	70	3	3	4	2	2	1	裁きの光 （大ダメージ）
異種系	インフェルノ	50	3	3	3	2	2	2	古より伝わる創世の一節 （小ダメージ）
異種系	ブルータルレイ	60	6	4	5	3	1	1	古より伝わる聖なる一節 （中ダメージ）
異種系	ラストワード	80	5	8	8	3	5	5	古より伝わる禁断の一節 （大ダメージ）
異種系	ニューメテオ	20	4	4	5	—	—	—	古より伝わる来訪の一節 （小ダメージ）
異種系	エレクメテオ	30	4	2	2	1	3	3	古より伝わる太陽の一節 （中ダメージ）
異種系	アルマメテオ	60	4	5	5	3	4	4	古より伝わる崩壊の一節 （大ダメージ）
異種系	収束する定理	20	3	2	2	—	—	—	雷撃による一撃 （小ダメージ）
異種系	誠実な証明	35	3	3	3	1	4	2	創造物による落下攻撃 （小ダメージ）
異種系	絶対的な存在	50	4	4	4	1	5	1	創造物による隆起攻撃 （中ダメージ）
異種系	超越する摂理	90	5	5	5	2	2	2	極致の消滅破 （極大ダメージ）
異種系	再生する論理	70	5	3	3	2	3	1	HP・異常ステータスを回復する
異種系	ライフブレス	0	—	—	—	—	—	—	すべてに共鳴する生命の息吹。 死亡・撤退したユニットを復活できる
異種系	ゴッドスペイル	80	—	—	—	—	—	—	すべてに共鳴する苦痛の波動 （大ダメージ）





キャラクター成長データ Level up

■キャラクター移動成長一覧

※ユニットの移動力は「AGL」の数値によって変動。AGLがいくつでどのMOVが成長するかの一覧。

カイン

AGL	0	20	35	50
MOV	3	—	1	—
↑	2	1	—	—
↓	3	—	—	1

ステイエン

AGL	0	25	40	55
MOV	3	1	—	1
↑	2	—	1	—
↓	3	—	—	—

ヨハネ

AGL	0	20	35	50
MOV	3	—	1	1
↑	2	1	—	—
↓	3	—	—	—

キロタ

AGL	0	20	35	50	65
MOV	2	—	1	1	—
↑	2	1	—	—	—
↓	3	—	—	—	1

ルカ

AGL	0	20	35	55
MOV	3	—	—	1
↑	2	1	—	—
↓	3	—	1	—

ヴァルトス

AGL	0	20	35	50
MOV	3	—	1	1
↑	2	1	—	—
↓	3	—	—	—

ザイオン

AGL	0	15	25	35
MOV	2	1	—	—
↑	2	—	—	1
↓	3	—	1	—

ベイル

AGL	0	25	40	55
MOV	3	—	1	1
↑	2	—	—	—
↓	3	1	—	—

エクサル

AGL	0	15	30	45	55
MOV	3	1	—	1	—
↑	2	—	—	—	1
↓	3	—	1	—	—

クレイス

AGL	0	20	35	50
MOV	3	—	1	—
↑	2	1	—	—
↓	3	—	—	1

シリア

AGL	0	25	45	60	75
MOV	2	1	—	1	—
↑	2	—	1	—	—
↓	3	—	—	—	1

リプサリス

AGL	0	20	35	55	70
MOV	3	1	—	1	—
↑	2	—	1	—	—
↓	3	—	—	—	1

リリス

AGL	0	20	35	50	60
MOV	3	1	—	1	—
↑	2	—	1	—	—
↓	3	—	—	—	1





■キャラクタースキル修得一覧

カイン

加入時修得済み	なし
LV7	飛行移動
LV12	背後攻撃
LV17	強奪攻撃
LV23	報酬＋
LV31	経験＋
LV37	行動＋
LV45	ギャザペイン
LV48	コマンドバンク
LV50	ブラッドメモリ

ヨハネ、ヴァルトス

加入時修得済み	飛行移動、スキルマスター、エモフレア
LV9	ツールマスター
LV13	道具SP
LV18	経験＋
LV25	ギャザペイン
LV33	自動反撃
LV41	行動＋
LV45	コマンドバンク
LV49	ブラッドメモリ

ルカ

加入時修得済み	飛行移動
LV14	スキルマスター
LV18	強奪攻撃
LV23	注目の的
LV28	アドファシネ
LV38	ギャザペイン
LV40	コマンドバンク
LV44	ブラッドメモリ

ザイオン

加入時修得済み	飛行移動
LV14	鉄壁
LV17	自動回復
LV22	強奪攻撃
LV30	攻撃SP
LV35	行動＋
LV43	ブラッドメモリ
LV48	コマンドバンク

エクサル

加入時修得済み	ツールマスター、背後攻撃
LV12	強奪攻撃
LV18	道具SP
LV22	自動回復
LV28	報酬＋
LV35	経験＋
LV45	行動＋
LV48	コマンドバンク
LV50	ブラッドメモリ

シリア

加入時修得済み	飛行移動、自動回復
LV18	スキルマスター
LV23	道具SP
LV30	報酬＋
LV36	ギャザペイン
LV42	コマンドバンク
LV47	攻撃SP
LV50	ブラッドメモリ

リリス

加入時修得済み	背後攻撃
LV22	スキルマスター
LV26	ツールマスター
LV31	ブログヒール
LV36	瞬間移動
LV42	ギャザペイン
LV46	コマンドバンク
LV50	ブラッドメモリ

ステイエン

加入時修得済み	鉄壁、自動反撃
LV 17	エクストレンジ
LV21	注目の的
LV26	スキルマスター
LV32	移動SP
LV37	経験＋
LV43	移動＋
LV46	コマンドバンク
LV50	ブラッドメモリ

キロタ

加入時修得済み	道具SP
LV23	ツールマスター
LV27	リズムブレイク
LV33	報酬＋
LV38	移動SP
LV45	瞬間移動
LV50	ブラッドメモリ

ベイル

加入時修得済み	飛行移動、鉄壁、自動反撃
LV43	行動＋
LV49	ブラッドメモリ

クレイス

加入時修得済み	鉄壁、背後攻撃、自動反撃、攻撃SP
LV38	報酬＋
LV44	コマンドバンク
LV50	ブラッドメモリ

リプサリス

加入時修得済み	空間移動、飛行移動、スキルマスター、注目の的
LV41	移動＋
LV46	ギャザペイン
LV50	コマンドバンク



The PlayStation2 BOOKS

BLACK MATRIX OO

BLACK MATRIX ZERO DOUBLE : O

ブラックマトリクス ダブルオー 公式ガイド
2004年6月10日 初版発行

構成・執筆	Miles Plus（山崎千愛／松下剛正／吉沢英幸／柴野洋史）
本文・カバーデザイン	Miles（船場俊久／林 祐子／松本 宏）
印刷・製本	共立印刷株式会社
協力	NECインターチャネル株式会社／株式会社フライト・プラン／株式会社ジェーシーツー
発行人	稲葉俊夫
編集人	北村州識
編集長	串田 誠
販売	平山明徳／浦島弘行／佐藤公昭／夏井義枝
制作業務	櫻井誠一
編集	ラズベリー編集部（黒谷慶太）
発行	ソフトバンク パブリッシング株式会社 〒107-0052 東京都港区赤坂4丁目13番13号 販売 TEL.03-5549-1200 編集 TEL.03-5549-1164

ISBN4-7973-2775-8
Printed in Japan

SOFT BANK Publishing ソフトバンク パブリッシング

The PlayStation2 BOOKS

ブラックマトリクス ダブルオー 公式ガイド

ソフトバンク パブリッシング

SOFT BANK Publishing

BLACK MATRIX 00

BLACK MATRIX ZERO DOUBLE:O

【ブラックマトリクス ダブルオー】

公式ガイド

SOFT BANK ソフトバンク パブリッシング Publishing

ISBN4-7973-2775-8

C0076 ¥1600E



定価 本体1,600円 +税



BLACK MATRIX ⊕⊕

BLACK MATRIX ZERO DOUBLE:O

【ブラックマトリクス ダブルオー】

公式ガイド